**Recensioni:** Ratchet & Clank 2, Prince of Persia, Grabbed by the Ghoulies, Call of Duty, Max Payne 2, Rainbow Six 3 Need for Speed Underground, XIII, PES3, WRC3 **Anteprime:** FX Racing, Ninja Gaiden, Monster Hunter, Killer 7, Nina **Speciali:** Visita a Electronic Arts, La Rivincita dei Nerd, Heroes pt. 2 **Retro:** La Storia di TIE Fighter, Final Fantasy

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

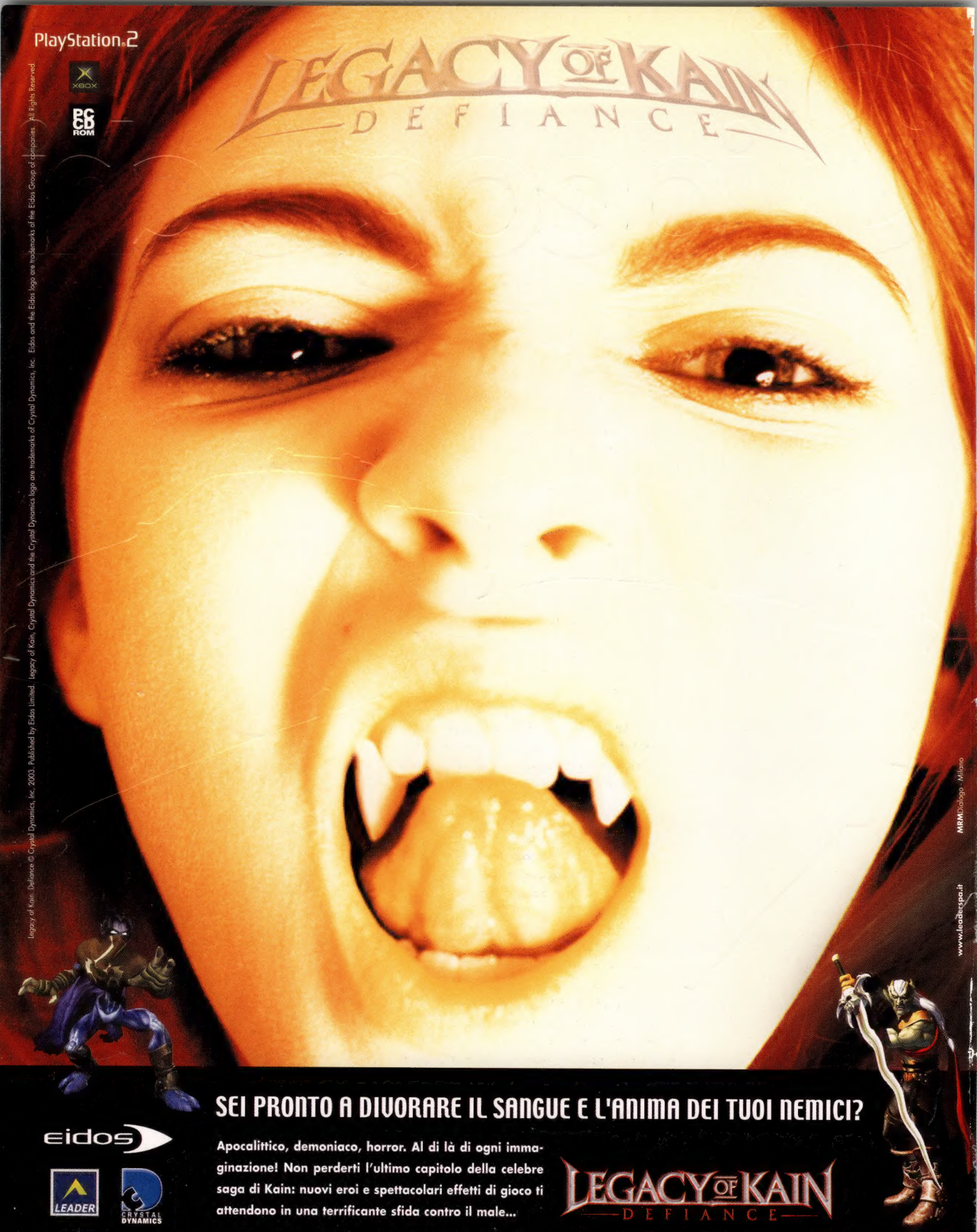
# Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 003 ■ Dicembre 2003 ■ €6.00

## FX Racing

### Milestone si lancia sul multipiattaforma


PlayStation.2
XBOX
PC CD ROM
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
Legacy of Kain: Defiance © Crystal Dynamics, Inc. 2003. Published by Eidos Limited. Legacy of Kain, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.
www.leaderspa.it
MRM Dialogo - Milano
SEI PRONTO A DIVORARE IL SANGUE E L'ANIMA DEI TUOI NEMICI?
Apocalittico, demoniaco, horror. Al di là di ogni immaginazione! Non perderti l'ultimo capitolo della celebre saga di Kain: nuovi eroi e spettacolari effetti di gioco ti attendono in una terrificante sfida contro il male...
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
eidos
LEADER
CRYSTAL DYNAMICS

# editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

A volte le cose non hanno una forma propria. Sono piuttosto come vogliamo che siano. Nell'angolo della scrivania prende polvere da mesi una colonna di videogiochi ancora da provare. È molto tardi, ma c'è sempre tempo per un'ultima partita. **Videogiochi** afferra i dischi e inizia lentamente a scorrere i titoli... Un seguito, un terzo episodio, il clone di un vecchio gioco, l'aggiornamento di una serie sportiva... No, nulla. Nessuna ispirazione. Abbandona i dischi sulla scrivania. Meglio leggere qualcosa...

Accanto alla scrivania prende polvere da anni una colonna di vecchie riviste di videogiochi. Una vale l'altra, così **Videogiochi** afferra la prima a portata di mano e apre alle ultime pagine. È la posta del giornale. Inizia a leggere a caso una lettera, qualche frase in ordine sparso...

"...scrivo per riflettere sull'originalità dei programmatori. Se ci facciamo caso, molti giochi recensiti [...] si rifanno a concetti super-sfruttati. [...] Questi molte volte sono realizzati meravigliosamente sotto il profilo tecnico, ma in quanto ad originalità sono molto carenti". È un atto d'accusa. Sì, contro il videogioco che "ci lascia indifferenti, proprio perché giochi dello stesso genere ne abbiamo visti troppi...". **Videogiochi** salta qualche riga. "Di giochi come questi ne abbiamo fin sopra i capelli! Basta! L'originalità di un videogame influisce seriamente sulla longevità".

**Videogiochi** alza per un attimo lo sguardo dalla rivista, assalita da un dubbio: ma se fosse vero? Se davvero l'originalità fosse ormai in agonia? Ed esiste veramente, si chiede, un problema 'innovazione' nel videogioco moderno? Forse la 'filosofia del sequel' sta realmente distruggendo l'impulso creativo di questa industria. E forse la situazione era migliore molti anni fa. Eppure qualcosa non torna. Ripensando a tutti i giochi vissuti nelle ultime generazioni tecnologiche cominciano a sorgere dei dubbi. Il pensiero volge alle meccaniche evolute di *Viewtiful Joe* e di *GTAIII*, alle atmosfere alternative di *Pikmin* e *Ico*, alle interazioni innovative di *Seaman* e *EyeToy: Groove*, a *Typing of the Dead* e a *Police 911*, ai titoli per Game Boy Advance con rilevatore di inclinazione (*Happy Panechu!*) o di luce solare (*Boktai*). Non tutti hanno giocato questi giochi. Molti non ne hanno mai sentito nemmeno parlare. Sono davvero solamente granelli di sabbia nel deserto? Possibile, ma la domanda rimane. E la curiosità spinge a cercare. **Videogiochi** naviga in Internet, e alla fine trova un database: l'elenco di tutti i videogiochi pubblicati nel periodo 16bit. Inizia a scorrere quella lista infinita. E trova sequel, cloni, aggiornamenti. Ma non erano quelli i tempi d'oro del videogioco? Allora continua a scorrere e, nel mare di inutilità, trova alcuni capolavori di quel periodo. La maggior parte, ironicamente, sono proprio sequel. In fondo, non sono stati anche i sequel a contribuire all'evoluzione del videogioco? Giochi generalmente migliori delle versioni precedenti, in grado di perfezionare i concept classici, capaci di spingere al limite la tecnologia. In pratica i punti più elevati della scala evolutiva...

C'è un'evoluzione orizzontale (innovazione) ed un'evoluzione verticale (approfondimento). Il videogioco ha bisogno di entrambi. Alcuni ritengono che il videogioco non sia in grado di rinnovarsi e che sia maledettamente vincolato al luogo comune. Ma se fosse il videogiocatore a non essere in grado di rinnovarsi e ad essere maledettamente vincolato al luogo comune? L'agonia della creatività è un dato reale o solo un riflusso nostalgico? **Videogiochi** continua a domandarselo mentre, distrattamente, scorre le ultime frasi della lettera. Poi chiude la rivista e butta un occhio sulla copertina: Zzap!, ottobre 1990. Viene da ridere. Ma poi **Videogiochi** riprende in mano i dischi abbandonati sulla scrivania. E pensa che a volte le cose non hanno una forma propria. Sono piuttosto come vogliamo che siano.

# Speciali

050

040

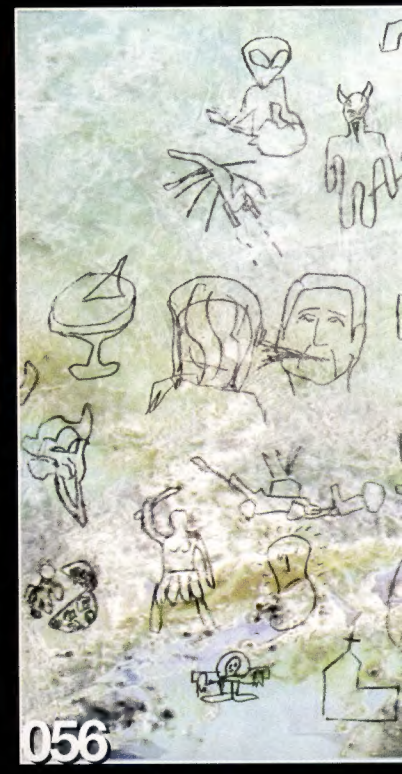

**040 Anteprima speciale: FX Racing**
Il migliore team di sviluppo italiano torna sulla scena dopo *Racing Evoluzione*. E lo fa per la prima volta con un progetto multipiattaforma. Idee, speranze e cambiamenti di Milestone

**050 Visita a... Electronic Arts**
L'anno scorso 22 titoli EA hanno venduto più di un milione di copie ciascuno. Visita agli studi californiani del colosso americano alla scoperta dei prossimi blockbuster...

**056 La Rivincita dei Nerd**
Pesci parlanti, zanzare robot, culturisti omosessuali e un grosso dito di plastica nel sedere. **Videogiochi** ricorda il tempo in cui creatività significava delirio e si interroga sul futuro della diversità nei videogiochi

**064 Heroes pt. 2: I personaggi simbolo del videogioco**
Seconda parte di uno speciale dedicato agli eroi dei videogiochi. Questo mese: Sonic, Link, Samus Aran, Mario, Solid Snake e altri protagonisti inossidabili

064


056


Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

**Roger Parry** chairman
**Greg Ingham** chief executive
**Colin Morrison** chief operating officer
**John Bowman** finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

*Il meglio per i videogiocatori*

**Bath** Londra **Milano** New York
**Parigi** San Francisco

**Redazione**
**Andrea Minini Saldini** direttore responsabile
**Simone Crosignani** editor
**Marcello Cangialosi** deputy editor
**Ivan Fulco** deputy editor
**Stefano Zurlini** grafica e impaginazione

**Hanno collaborato**
**Matteo Bittanti, Mauro Buti, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ugo Laviano, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Emanuele Sabetta, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Claudio Tradardi**

**Una copia:** euro 6,00
**Una copia arretrata:** euro 10,00
**Abbonamento:** euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

**Pubblicità**
**Future Media Italy SpA** via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a.
**Fax** 02 25706378
**Costantino Cialfi** direttore commerciale

**Traffico**
**Elena Consoli, Lea Dal Zotto, Nicoletta Pappalettera**
**Email** traffico@futuremediaitaly.it

**Agenzie territoriali**
**NUEVACOM S.r.l.**
via Dei Verbaschi, 20 - 00040 S. Palomba (RM)
Tel. 06 71300015 - Fax 06 71301100
**NEWMEDIA NETWORK S.r.l.**
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075
**NEW SPAZIO BLU SRL**
Corso Orbassano 132 - 10136 Torino
Tel. 011 3247617 - Fax 011 35077

**Editore**
**Future Media Italy SpA** via Asiago 45, 20128 Milano
**Telefono** 02 2529161 r.a.
**Fax** 02 26005520
**Email** videogiochi@futuremediaitaly.it
**Web** www.gamesradar.it

**Bernardo Notarangelo** amministratore delegato
**Andrea Minini Saldini** publishing director
**Clara Gazzola** direzione amministrativa
**Dino Bortolossi** produzione

**Stampa** Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
**Distribuzione esclusiva Italia** Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Spedizione in abbonamento postale art.2 comma 20/B legge 662/96 - Milano

# sommario dicembre

il numero del tricolore

## Rubriche


004 **Prima Pagina**
I videogiochi e la legge, il caso *Half-Life 2*, PSX

016 **Mobile Gaming**
*Tomb Raider*, *Puzzle Bobble VS* e *Moto GP*

018 **Outer Worlds**
Il film di *Metal Gear Solid* e i pupazzi di *Zelda: the Wind Waker*

022 **BiffoVision**
Non se ne può più di Lara Croft

023 **AV Out**
La convergenza? Non vedo l'ora

024 **Trigger Happy**
Libri contro videogiochi: scontro impari

025 **The First Place**
La falsa utopia del fotorealismo

026 **Mattscape**
Tutti a lezione di yoga

027 **Missing in Action**
Come il gioco gioca i giocatori

028 **The Neon Bible**
PC vs Console. Round 1. Fight!

029 **Parental Advisory**
L'importante è sapere il perché

130 **La storia di...**
*TIE Fighter*: il miglior titolo di Guerre Stellari di sempre?

134 **Chronicles**
Scavando nelle sabbie del tempo

136 **Bianco&Nero**
Il suo nome era Aeris

137 **Retrotest**
1990. *Final Fantasy* arriva in occidente

138 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Nel prossimo numero**
Robottoni... virtuali


## Anteprime


032 Ninja Gaiden (Xbox)
034 Killer 7 (GC)
036 Monster Hunter (PS2)
038 Nina (PS2)
039 Armed & Dangerous (PC, Xbox)
040 FX Racing (Xbox, PS2, PC, GC)


## Recensioni


074 Ratchet and Clank: Fuoco a Volontà (PS2)
078 Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo (PS2, Xbox, GC, PC)
081 Gekido Advance: Kintaro's Revenge (GBA)
082 Grabbed by the Ghoulies (Xbox)
085 Oddworld: Munch's Oddysee (GBA)
086 Call of Duty (PC)
090 Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PC)
094 Tom Clancy's Rainbow Six 3 (PC)
096 XIII (PS2, Xbox, GC, PC)
098 Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re (PS2, Xbox, GC, PC)
100 Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 (GBA)
102 Beyond Good and Evil (PS2, Xbox, GC, PC)
104 Silent Hill 3 (PC)
106 UFO: Aftermath (PC)
108 Made in Wario (GC)
110 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (GC)
114 Pro Evolution Soccer 3 (PS2)
116 FIFA 2004 (PS2, Xbox, GC, PC)
118 WRC3 (PS2)
120 Need for Speed Underground (PS2, Xbox, GC, PC)
122 Gladius (PS2, Xbox, GC)
124 Flipnic (PS2)
126 Dog's Life (PS2)
126 EyeToy Groove (PS2)
128 NHL 2004 (PS2, Xbox, GC, PC)
129 Ford Racing 2 (PS2, Xbox, PC)



Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.



**Abbonamenti**
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

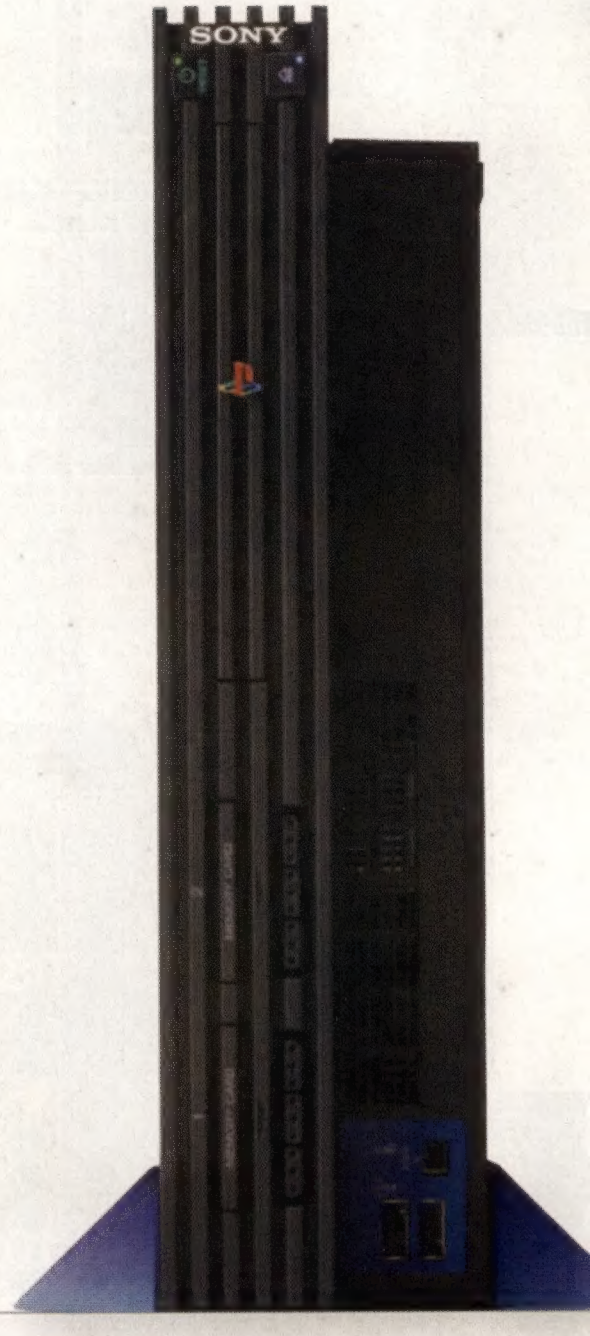
**Arretrati**
Per informazioni tel. 02/2529161 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì 9,00/12,30-13,30/17,30
e-mail arretrati@futuremediaitaly.it

ASSOCIATA A
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

# prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico


34
32
30
28
26
24
22
20
18
16
14
12
10
08
06



# La dura legge del videogioco

**Se ne parla solo quando i media sollevano l'ennesimo polverone intorno a un videogioco, ma in realtà la legge ha un impatto notevole sul funzionamento, presente e futuro, dell'industria videoludica**

A dispetto di quanto la copertura mediatica di certi eventi lasci supporre, i videogiochi non si sono quasi mai confrontati realmente con la legge. Al di là degli occasionali *Carmageddon*, *Grand Theft Auto* e *Resident Evil*, raramente la regolamentazione del software ludico ha dato origine a controversie. Va infatti notato che, nonostante i polveroni sollevati da giornali e televisioni quando la violenza nei videogiochi diventa l'argomento del giorno (e di recente l'Italia è stata interessata da una nuova vampata grazie alla lettera di un nonno all'Osservatorio della terza età), le leggi in materia sono assai più permissive di quelle che riguardano film in videocassetta e DVD o proiettati nelle sale cinematografiche. In Inghilterra, ad esempio, dove per via della florida industria videoludica locale rispetto al resto d'Europa la legislazione dovrebbe essere più cosciente del fenomeno, i videogiochi ancora non rientrano nel cosiddetto Video Recordings Act del 1984. Per i titoli destinati ad un pubblico adulto, i publisher locali sono semplicemente tenuti a seguire l'indirizzamento formale offerto dalla British Board of Film Classification. Solo il cinque per cento dei giochi commercializzati in Inghilterra sono classificati attraverso questo sistema, tra cui titoli come *Call of Duty* (Activision) e *Celebrity Deathmatch* (Take Two), 'certificati' in totale autonomia dalle stesse case produttrici come vietati ai minori di 15 anni.

Eppure è il problema dell'età, soprattutto nell'ambito dei giochi online, ad essere potenzialmente in grado di plasmare il futuro dell'industria. A differenza dei titoli offline, che possono essere comodamente classificati ed irreggimentati, i giochi online offrono terreno feritile all'insorgere di esperienze imprevedibili, che in molti casi possono essere regolamentate solo dopo che dette esperienze hanno avuto modo di manifestarsi. Un gioco pacifico come *Minna no Golf Online*, ad esempio, non ha ragione di essere indirizzato esclusivamente ad un pubblico maturo, eppure chi difende il minorenne da eventuali turpiloqui o inopportuni riferimenti sessuali ad opera dei partecipanti? È sufficiente l'invito al comportamento educato e rispettoso ad eludere le leggi sulla salvaguardia dei minori? Evidentemente no.

La preoccupazione dell'opinione pubblica riguardo alla presenza di minorenni in chatroom non moderate continua a crescere e sembrerebbe portare verso un futuro inasprimento delle leggi in materia. La decisione di Microsoft di sospendere il suo servizio MSN Chat in 28 nazioni è piuttosto emblematico in questo senso. E non sorprende assistere ad un dirottamento dell'attenzione dei media verso i giochi online con caratteristiche di comunità e funzioni di chat. "La comunità online ha quasi le stesse caratteristiche della società reale, ed è pertanto interessata dalla medesime problematiche", dice **Martin de Ronde**, direttore commerciale di Guerrilla. "Non è impensabile che nascano in futuro delle forme di 'vigilanza' virtuali. Mi solletica l'idea di usare l'EyeToy online, ma mi spaventa anche. Certo sarebbe fico poter vedere il proprio avversario in un riquadro sullo schermo, ma ho come il sospetto che nove volte su dieci sarebbe nudo".

**Con l'industria videoludica concentrata sull'avvio delle operazioni online, società come Microsoft e Sony devono essere consapevoli che eventuali riforme legislative in merito alla regolamentazione delle chatroom potrebbero non tenerle in considerazione**

## "Prevedo che le comunicazioni in tempo reale via console diventeranno un enorme fenomeno sociale e politico nei prossimi due anni"

**Sebastian Belcher**, dello studio legale Harbottle & Lewis, è convinto che alla massificazione dell'online gaming farà seguito un rafforzamento delle leggi in materia di contenuti online. "Sono ancora in una fase decisamente embrionale", dice. "Ritengo che questo genere di giochi verrà esaminato attentamente solo quando il mercato crescerà dando modo anche ai non-appassionati di comprendere cosa offrono questi titoli. L'attenzione è ora focalizzata su forme più ovvie di comunicazione online, ed è probabile che i giochi online ricadano inavvertitamente

16

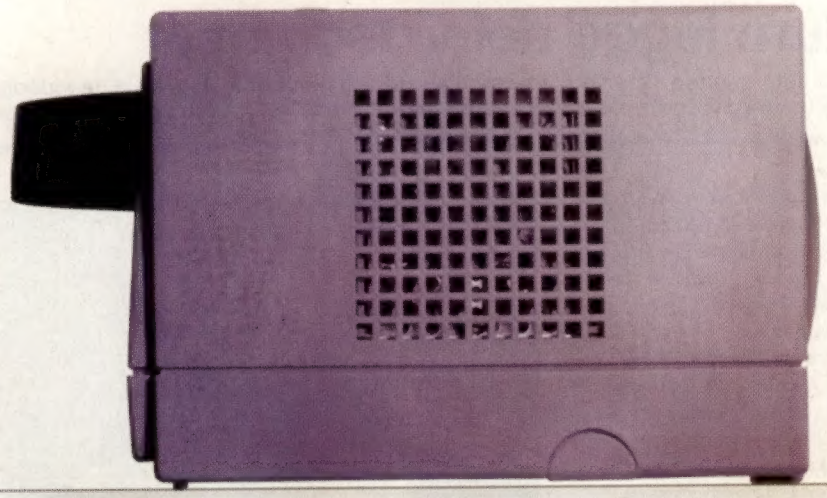
14

12

10

08

06



## Terra di nessuno

Uno dei problemi più discussi dai videogiocatori (nonché uno dei più fastidiosi) riguarda il modo con cui i produttori di hardware impongono protezioni tecnologiche alle proprie console per bloccare il movimento di software da un territorio all'altro. Ma quella che può apparire inizialmente come una pratica restrittiva, almeno per i consumatori, è in realtà controbilanciata dai diritti di questo mercato. "Esiste un conflitto fra le leggi che proteggono le proprietà intellettuali e quelle sulla competizione, che dovrebbero proteggere i consumatori specialmente quando si parla di prezzi", spiega Tatiana Kruse. Quindi, se si potesse dimostrare che il territorial lockout è una pratica adottata per mantenere artificialmente alto il prezzo dei videogiochi, le autorità del caso dovrebbero intervenire. Al momento, comunque, questo appare improbabile.

"I produttori di console sono attaccati costantemente da organizzazioni di consumatori molto potenti e ben organizzate che chiedono l'abbandono dei codici regionali", dice Vincent Scheurer. "La legge però è generalmente dalla parte dei produttori". E, come lui stesso sottolinea, la protezione legale di cui godono i produttori si estende ben oltre i controlli hardware. "Anche nel caso di console come il GBA, che non vanta territorial lockout, i publisher possono rivolgersi al tribunale per impedire ai negozi di importare i giochi da un'area e venderli in un'altra", afferma.

A questo proposito, la multa inflitta a Nintendo nel 2002 dalla Commissione Europea per aver ostacolato l'importazione parallela riguardava esclusivamente il commercio all'interno dall'Unione Europea e non quello fra le zone effettivamente divise dal territorial lockout. Le pressioni esercitate dai paesi industrializzati perché si inaspriscano le leggi riguardanti le proprietà intellettuali in tutto il mondo, con particolare riferimento ai mod-chip, lasciano intendere un inasprimento della lotta alle modifiche.

"Fintanto che la questione del territorial lockout sarà strettamente collegata a quella delle copie contraffate, la legge, se mai cambierà, lo farà diventando ancora più severa", prevede Scheurer. "Tanto in Inghilterra quanto in Italia si è già assistito ad un inasprimento del diritto penale in materia di violazione del copyright. Credo che la produzione di mod-chip, che riducono l'efficacia delle protezioni anti-copia, verrà costantemente limitata e persino criminalizzata, a prescindere dal fatto che possa avere anche effetti positivi".

nell'ambito di applicazione delle leggi concepite per le chatroom e i forum".

"Prevedo che le comunicazioni in tempo reale via console diventeranno un enorme fenomeno sociale e politico nei prossimi due anni", dichiara **Andrew Bud**, presidente di mBlox, una società specializzata nella gestione di SMS. Bud è particolarmente esperto della questione in quanto membro dirigente dell'associazione di trade Mobile Entertainment Forum: "è un problema a cui l'industria videoludica deve assolutamente pensare ora, dato che la maggior parte delle società operanti in questo settore hanno pochissima esperienza in questo genere di regolamentazioni".

Un punto centrale è l'utilizzo crescente dei sistemi di comunicazione vocale in tempo reale all'interno di servizi come Xbox Live. "Qualcosa come Xbox Live potrebbe essere ok, perché l'anonimato è tale solo fino ad un certo punto, e perché è strutturato diversamente dalle normali chatroom", sottolinea Bud. Ma associazioni come l'Home Office Working Group on Child Protection, che comprendono enti di carità per i bambini oltre che società come Microsoft e diversi Internet Service Provider, rimangono alquanto sensibili sulle implicazioni di questi canali comunicativi, in particolar modo per quanto riguarda il problema della pedofilia. Un aspetto positivo per i publisher è che gli utenti dei giochi online tendono ad essere identificabili più facilmente rispetto al classico predatore da chatroom.

"Il fatto che molti di questi giochi richiedano il pagamento tramite carta di credito tende ad escludere automaticamente i bambini, limitando al tempo stesso la possibilità di essere irrintracciabili per gli adulti", spiega **Vincent Scheurer**, avvocato dello studio Osborne Clarke. Il network 'chiuso' di Microsoft, Xbox Live, è d'aiuto in questo contesto, dato che fornisce alla compagnia uno stretto controllo sull'identità degli utenti. L'elevata età media, inoltre, garantisce un certo livello di protezione.

**Frank Jennings**, collega di Scheurer alla Osborne Clarke, sottolinea come non ci sia una censura totale sui servizi online, a patto che questi servizi o i contenuti in questione non vengano indirizzati direttamente a un pubblico di bambini. "La raccomandazione governativa attuale prevede che le chatroom indirizzate ai bambini debbano essere moderate", dice. Questo potrebbe essere un grosso problema per una casa come Nintendo, nonché uno dei tanti fattori alla base della sua reticenza ad abbracciare l'online. Al contrario, i giochi rivolti a un pubblico di maggiorenni non hanno bisogno di moderazione a patto che siano garantiti dei controlli per tenere i bambini lontani.

> "È molto importante che l'industria venga considerata socialmente responsabile del modo in cui distribuisce i propri contenuti ai consumatori"

"La moderazione dei contenuti è un problema notevole per i provider", dice Jennings. "I rischi di fornire un servizio non moderato sono tali che un ISP può essere querelato per aver permesso a bambini di arrivare a dei contenuti per loro inappropriati. E in ogni caso, se un ISP modera i contenuti, ma non rimuove quelli inappropriati, può essere querelato anche in questo caso".

Le preoccupazioni circa la vulnerabilità dei bambini stanno adesso coinvolgendo anche i giochi offline, sostiene Scheurer. "Non prevedo nessun cambiamento nel livello di regolamentazione fin tanto che il sistema attuale di classificazione per età rimane in atto. È più probabile che ci siano però nuovi controlli sul modo in cui vengono pubblicizzati i titoli rivolti ai maggiori di 16 e 18 anni. Tutta la questione della pubblicità rivolta ai bambini è attualmente sottoposta ad un attento esame ed alcune nazioni hanno imposto severi controlli supplementari in questo campo".

"È molto importante che l'industria videoludica venga considerata socialmente responsabile del modo in cui distribuisce i propri contenuti ai consumatori, in base agli standard sociali esistenti e indipendentemente dalle modalità di accesso ai contenuti stessi", afferma **Roger Bennett**, direttore generale dell'ELSPA, la più importante associazione europea in ambito videoludico. "Il nostro ruolo è quello di assicurare che si adottino le misure necessarie ancor prima che venga proposta formalmente una qualsiasi legislazione, in modo che l'impatto sulla nostra industria risulti nullo o persino positivo. Non dobbiamo reagire, ma prevedere e prevenire".

***Call of Duty*** **è un chiaro esempio di come l'industria possa auto-regolamentarsi efficacemente. Activision ha volontariamente sottoposto il gioco alla Board of Film Classification, che ha classificato il titolo come adatto ai maggiori di 15 anni per via del suo contenuto violento**

Un ruolo essenziale nel far sì che l'industria sia pronta a ricevere queste future direttive è ricoperto dalla neonata classificazione PEGI (Pan European Games Information). Consultabile all'indirizzo www.pegi.info, questo sistema di classificazione volontaria è stato elaborato dalla ISFE (Interactive Software Federation of Europe), e ricalca a grandi linee quello usato attualmente in Inghilterra. La classificazione PEGI, attiva dallo scorso aprile ed adottata già da 16 nazioni, Italia compresa, permette ai produttori di classificare autonomamente i propri giochi, ma secondo una serie di criteri ben precisi: le case possono decidere se indirizzare i propri titoli ad utenti di 3 anni o più, 7 o più, 12 o più, 16 o più, 18 o più. I prodotti destinati ai maggiori di 16 o 18 anni vengono verificati autonomamente dall'olandese NICAM (Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media), un compito che in Inghilterra viene svolto dal VSC (Video Standards Council).

Naturalmente il PEGI non è perfetto. La Finlandia, ad esempio, pur facendone parte, vanta già leggi riguardanti il contenuto di giochi indirizzati ai maggiori di 11 e 15 anni. E queste leggi rimarranno ovviamente in vigore. Il Portogallo non ha aderito al PEGI, mentre la partecipazione della Germania dipende dal livello con cui questo sistema potrà integrarsi con la legislazione locale, discussa proprio in questi mesi. Ciononostante le premesse del PEGI sembrano ottime. Curiosamente, degli oltre 800 giochi già clas-

16

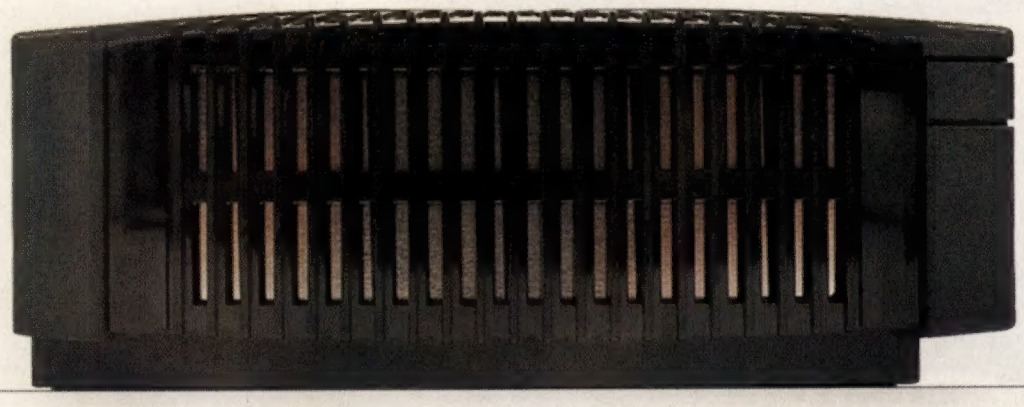
14

12

10

08

06



sificati con questo sistema, circa una dozzina sono per cellulari, sottoposti a certificazione da Nokia per la propria piattaforma N-Gage. *Red Faction* e *Tomb Raider* sono stati classificati 12+ (11+ in Finlandia) per via del proprio contenuto violento.

## I dilemmi dell'hardware

Laddove le leggi che riguardano il software ludico sono relativamente chiare, lo stesso non si può purtroppo dire dell'hardware. I conflitti fra publisher e produttori di console sul grado di controllo che questi ultimi hanno sui giochi che escono per i rispettivi sistemi sono vecchi almeno quanto l'industria stessa. Infatti, c'è chi sostiene che lo sviluppo indipendente sia stato inaugurato da Activision nel 1980. La società realizzò giochi non ufficiali per Atari VCS, ottenendo in cambio 18 mesi di azioni legali. Analogamente, verso la fine degli anni '80, i termini imposti da Nintendo all'epoca di NES furono aggirati da diverse compagnie, che riuscirono a bypassare il chip di sicurezza attraverso l'ingegneria inversa. Al giorno d'oggi, in virtù degli accordi di commercio internazionale e delle leggi che salvaguardano le proprietà intellettuali, qualsiasi cosa richiami lo spettro della pirateria tende ad essere trattato in maniera decisamente più severa.

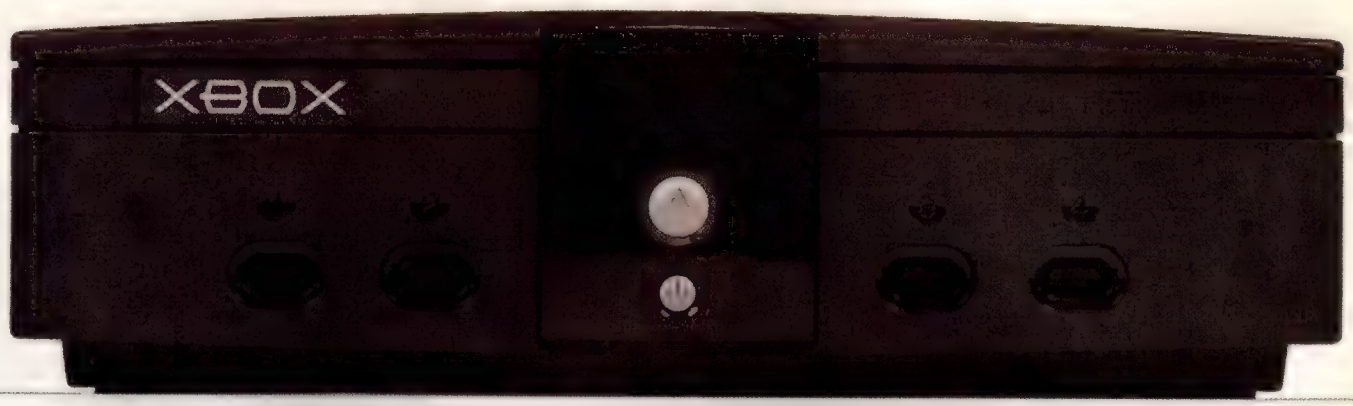
Per esempio, una recente sentenza australiana ha stabilito che l'uso della codifica regionale da parte di Sony è da considerarsi "una misura di protezione tecnologica" atta a sfavorire la pirateria. Analoghe iniziative legali di Sony in Inghilterra contro un produttore di mod-chip, hanno visto la difesa appellarsi ad ideali di libero sviluppo o di libera importazione. Il tribunale ha però riscontrato che non v'era alcuna prova a favore di una simile condotta difensiva, dichiarando che la vera ragione dietro l'aggiramento del territorial lockout era permettere la lettura dei giochi masterizzati.

Eppure alcune società si sentono svantaggiate dalle limitazioni che vengono loro imposte dai costruttori. Uno sviluppatore inglese con parecchi anni d'esperienza, e che preferisce mantenere l'anonimato, sostiene che l'atteggiamento dei produttori

**"Con l'eccezione dei videogame per console, praticamente ogni altro medium si è liberato dalle imposizioni in materia di contenuti"**

**La comunicazione vocale in tempo reale e la connettività wireless sono esempi di come la tecnologia in costante evoluzione si trovi a doversi confrontare con i limiti di una legislazione spesso statica. "Parlare con delle persone tramite microfono e cuffie è quasi come avere una conversazione telefonica", spiega Andrei Bud di mBlox. "C'è chi sostiene che questo genere di comunicazione sia tecnicamente più assimilabile ad una connessione internet che ad una telefonata, ma la questione deve ancora essere risolta"**

di console stia soffocando la creatività dell'industria. "Non mancano il talento, le idee nuove o l'ispirazione, ma quando ogni singola idea dev'essere esaminata da un comitato senza volto, non c'è possibilità di progredire", afferma. "Con l'eccezione dei videogame per console, praticamente ogni altro medium, pur essendo sottoposto a censura o ad un sistema di autoregolamentazione, si è liberato dalle imposizioni in materia di contenuti. Mi piace *Pikmin*, ma mi piacciono anche 'Crash' di Cronenberg e 'Pulp Fiction' di Tarantino. Non raggiungeremo mai quel livello qualitativo finché non verranno spezzate le catene dell'approvazione del software da parte dei produttori di hardware".



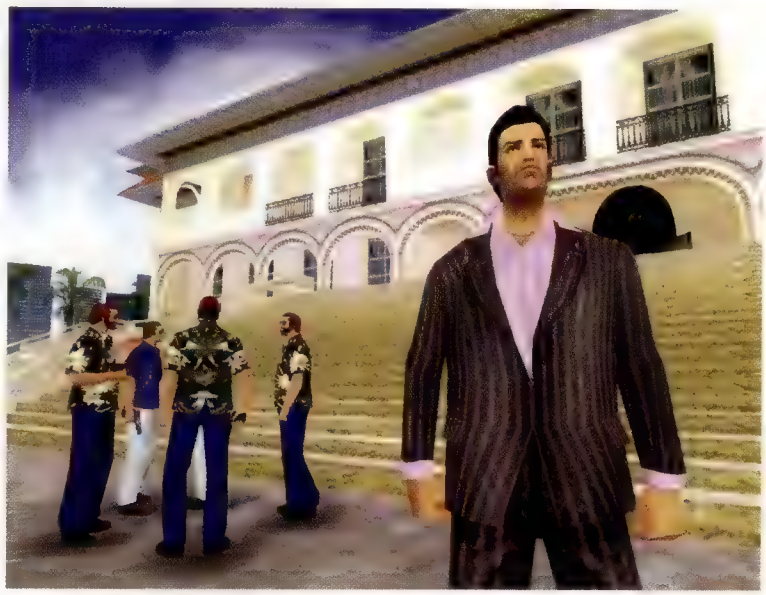

Un'interessante eccezione al punto sollevato dall'anonimo sviluppatore è rappresentata dal gioco per PlayStation *Music*, realizzato da Jester Interactive nel 1998. Sebbene diversi giochi simili fossero stati sottoposti all'approvazione di Sony, nessuno di loro era passato perché si riteneva che il genere dei giochi musicali fosse poco adatto ai primi anni del ciclo vitale di PlayStation. Con un tempismo perfetto (e una buona dose di fortuna), la proposta di Jester fu la prima ad essere accolta dopo che il successo di PlayStation presso il pubblico di massa permise di allargare la gamma dei generi videoludici approvati da Sony.

Diversi sviluppatori si sono recentemente lamentati degli obblighi in merito all'implementazione di certe tecnologie. Uno dei casi più eclatanti riguarda il severo approccio al processo di approvazione concettuale ultimamente adottato da Sony. Pare che ora tutti i titoli PlayStation2 debbano avere una componente online, a prescindere dalla reale esigenza di una simile funzionalità. **Videogiochi** ha provato a contattare Sony per un chiarimento, ma non è stato possibile sentire alcun portavoce.

Scheurer ritiene che ci possano essere dei cambiamenti nell'atteggiamento dei produttori di hardware in futuro. "In molti paesi occidentali il processo di approvazione è sotto monitoraggio costante da parte delle autorità sulla concorrenza", dice. "Quando tre società dominano un'intera industria allo stesso modo in cui Sony, Nintendo e Microsoft dominano il mercato console, sono e saranno costantemente costrette a giustificare le proprie pratiche, specialmente in Europa". E secondo **Tatiana Kruse**, specializzata in leggi riguardanti l'ambito tecnologico allo studio Salans, in passato ci sono stati verdetti significativi in questo senso: "A metà degli anni '90 la vecchia Commissione sui Monopoli e le Fusioni inglese appurò che i produttori di console stavano utilizzando pratiche anti-competitive, limitando il numero di giochi che ogni licenziatario poteva produrre".

In un certo senso, però, giustificare una politica di approvazione molto rigorosa perché garante della qualità tecnica dei giochi in termini di bug (argomento che Nintendo ha sollevato ripetutamente nel corso degli anni) rimane piuttosto convincente. "Da un punto di vista legale, se queste pratiche possono essere giustificate con lo scopo di mantenere il controllo qualitativo, e non con l'obiettivo di tenere i prezzi elevati ed evitare che case concorrenti entrino nel mercato, non penso che possano essere giudicate pratiche restrittive", dice Kruse. Dopo tutto, è grazie a questo genere di controlli che le console rappresentano la piattaforma di riferimento per il mass market piuttosto che il PC.

Ciononostante Scheurer crede che a lungo andare questo non possa essere sufficiente: "Più grande è l'industria e più elevati i profitti che garantisce, e maggiore sarà l'attenzione da parte delle autorità competenti. Monopoli e oligopoli non sono necessariamente illegali; fintanto che i produttori di console riusciranno a far progredire le proprie regole in modo tale da rimanere al passo con l'evoluzione delle leggi, potrebbero riuscire a mantenere la propria posizione di leadership ancora a lungo. Ma questo monopolio probabilmente non rimarrà in vita nella sua forma attuale all'infinito".



**Il discusso titolo di Rockstar *GTA: Vice City* sembra mettere a dura prova le leggi in vigore negli Stati Uniti, dove è stato accusato di aver ispirato una sparatoria in un recente caso ampiamente coperto dai media**

Jennings, dal canto suo, guarda ancora più in là nel futuro e intravede l'atteso giorno in cui le console non esisteranno praticamente più. "Si arriverà a un punto in cui l'architettura delle console sarà così avanzata che l'utente finale non dovrà cambiare hardware dopo pochi anni", ipotizza. "In effetti, le console dedicate ai giochi come le conosciamo oggi potrebbero cessare di esistere. A quel punto sarà facile definire degli standard, e il processo di approvazione da parte dei produttori hardware cesserà di esistere". Una prospettiva certamente intrigante, ma è ancora presto per cominciare a trattenere il fiato.

# Fra la vita e la morte

**Il furto informatico dagli uffici di Valve Software innesca un terremoto nella comunità videoludica**

Con ogni probabilità **Videogiochi** non saprà mai come siano andate davvero le cose, ma usare un poco di immaginazione per ricostruire uno degli eventi più importanti di quest'anno per il settore videoludico non è certo difficile.

Mercoledì, 1 ottobre 2003. In una stanza scura e piena di fumo, come vuole la tradizione, 'Mr. Anonymous leaker' ha deciso che è tempo di mettere a frutto le ultime settimane di duro lavoro. Anon (così verrà chiamato d'ora in poi) ha passato quasi un mese all'interno della rete di computer di Valve Software, spiando l'operato dei geniali creatori di *Half-Life*. Si è infiltrato utilizzando un trojan, ovvero un virus fra i più comuni in assoluto: poche righe di banale codice, abilmente modificate per risultare invisibili ai programmi di protezione più aggiornati. Con tutto comodo ha copiato la propria 'porta di ingresso' in tutte le macchine della rete Valve, quindi ha cominciato a trasferire i dati che lo interessavano, mescolando il proprio traffico a quello della posta elettronica in uscita.

Un avvenimento simile non è certo una novità: intere porzioni del codice sorgente di Windows, tanto per fare un esempio illustre, vennero rubate seguendo una procedura analoga. Ma in quell'occasione, il colosso di Bill Gates riuscì a mettere a tacere la notizia. Purtroppo Valve non può contare sui mezzi di Microsoft, e come se non bastasse deve vedersela con un pirata intenzionato a fare le cose in grande. Qualcuno lo ha aiutato dall'interno? Oppure l'hacker ha sfruttato una della falle del sistema operativo Windows? Impossibile saperlo con certezza.

Sta di fatto che un misterioso archivio di 160MB inizia a circolare per la rete. In origine si tratta di un file di tipo 'bit torrent', condiviso cioè da più utenti tramite un sistema non rintracciabile, ma lentamente iniziano ad apparire copie su FTP privati, sul network peer-to-peer di eMule e all'interno di diversi canali IRC. L'archivio contiene il codice sorgente di uno dei videogiochi più attesi del momento, *Half-Life 2*. Non si tratta né di una versione demo, né di una beta, bensì del vero e proprio codice, una proprietà intellettuale di valore inestimabile, protetta dal segreto più assoluto, destinata ad essere utilizzata per il gioco e quindi venduta a terze parti in licenza.

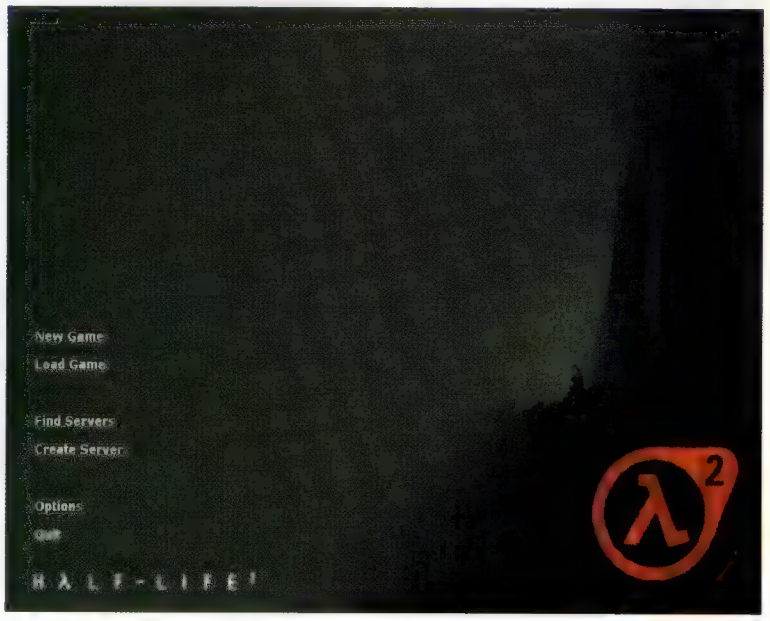
Fra i primi a copiare e a diffondere i file ci sono alcuni membri (ed ex-membri) di un clan di *CounterStrike*: si tratta dei mygOt, un gruppo di giocatori particolarmente discusso a causa del continuo boicottaggio ai danni della comunità e del titolo di Valve. Alcuni dei mygOt, infatti, sono 'cheater' conclamati e sembrano avere una sorta di conto aperto con la comunità stessa.

Nel frattempo **Gabe Newell**, amministratore delegato di Valve Software, entra in quella che lui stesso definirà "una di quelle settimane nelle quali tutto sembra andare storto", e di fronte alle prove schiaccianti dei fatti, ammette ufficialmente l'accaduto: "si è verificata un'intrusione e sono stati rubati dei dati. Stiamo cercando di capire quanti e quali". Newell scatena inoltre una vera e propria caccia all'untore, invitando la comunità stessa ad aiutare Valve nel rintracciare i colpevoli. Un esercito di fan infuriati si lancia nell'impresa e risale in poco tempo ai mygOt. Secondo voci non confermate, alcuni ragazzi del clan sarebbero stati addirittura contattati dall'FBI, responsabile delle indagini sull'accaduto. Ovviamente le smentite si sprecano e i membri di mygOt protestano la propria innocenza con forza.

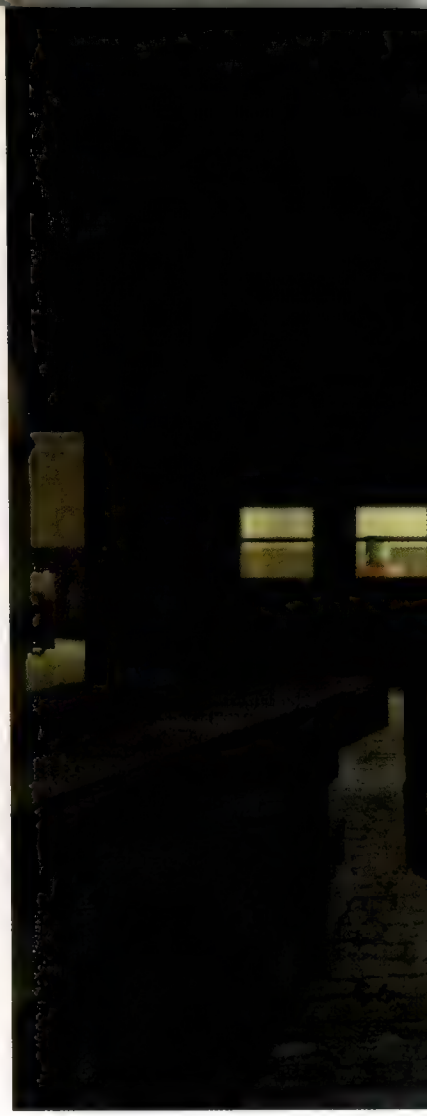
Il 3 ottobre Newell scrive l'ultimo comunicato ufficiale di Valve annunciando che i nomi dei colpevoli sono già praticamente noti e ringraziando la comunità per la pronta risposta all'appello. Nei giorni seguenti i rumori e le notizie ufficiose si sprecano.

L'accaduto monopolizza le discussioni nei canali IRC e nei forum, mentre cominciano a moltiplicarsi indiscrezioni sull'esistenza di una beta giocabile delle dimensioni di circa 1.4GB. Intanto in rete girano insistentemente scherzi, filmati, commenti e anche dei 'falsi' più o meno spettacolari: fra questi merita menzione un film pornografico omosessuale, scaricato fra il 4 e il 5 ottobre da almeno diecimila persone convinte che si trattasse della demo di *Half-Life 2*.

Il 6 ottobre interviene nuovamente Newell. Nel corso di un'intervista esclusiva trasmessa via radio dal sito Half-Life Source, il portavoce di Valve minimizza dichiarando che il ladro non avrebbe rubato "più di un terzo del codice" e non sarebbe previsto "nessun ritardo in seguito all'accaduto rispetto alla data d'uscita prevista per le



**"L'archivio contiene una vera e propria beta del gioco, decisamente somigliante a quella mostrata al pubblico in occasione dell'ultimo E3"**



vacanze di Natale". Fra i numerosi ascoltatori, più o meno terrorizzati da un possibile posticipo, probabilmente c'è anche Anon. Come avrà modo di dire lui stesso in seguito "le azioni sono molto più efficaci delle parole" e la sua risposta alle evidenti bugie di Newell è rapida e spietata. Neanche cinque ore dopo l'intervista, in tutta la rete si diffonde un nuovo file, delle dimensioni di 1.4GB. Questa volta non si tratta di materiale pornografico: l'archivio contiene una vera e propria beta del gioco, decisamente somigliante a quella mostrata al pubblico in occasione dell'ultimo E3 di Los Angeles.

La situazione inizia a farsi insostenibile per Valve e gli sviluppatori si chiudono in un silenzio ostinato senza dare ulteriori versioni ufficiali sull'accaduto. Secondo alcune indiscrezioni non confermate, sarebbe il distributore stesso, Vivendi Universal Games, a spingere Valve a minimizzare l'accaduto. Proprio negli stessi giorni della 'rapina', Vivendi stava trattando la transazione di un generoso pacchetto azionario con il colosso americano NBC. L'affare, come si avrà modo di scoprire in seguito, non andrà a buon fine.

Comunque stiano le cose, la beta diventa pubblica. Si tratta di una versione decisamente rozza. Non c'è traccia né di una storia né di una vera e propria modalità in singolo. Sono presenti solo le stesse mappe viste all'E3 e poco altro. Non vi è traccia di routine di IA e le azioni mostrate al pubblico durante la fiera vengono tutte eseguite tramite script.

Nel documento informativo che accompagna il file, Anon scagiona completamente i mygOt e lascia intendere che la diffusione del codice sorgente sarebbe avvenuta indipendentemente dalla sua volontà. Gli interrogativi sull'identità del misterioso hacker aumentano. Si tratta di un gruppo? Di un singolo? Agisce di propria iniziativa o su commissione?

La reazione di Vivendi è immediata. Tutti a casa: se ne riparla per l'aprile del 2004. L'uscita di *Half-Life 2* viene rimandata per l'ennesima volta. In un brevissimo comunicato non ufficiale, gli sviluppatori sostengono di non potersi esprimere sul posticipo e di essere ancora impegnati nella valutazione dei danni provocati dall'incursione. La reazione di Anon è ancora una volta velocissima. Nemmeno 24 ore dopo l'uscita della beta, è già disponibile una patch di correzione. Il file si rivelerà del tutto inutile, come Anon stesso ammetterà in occasione dell'uscita successiva, ma il documento di testo presente al suo interno è una vera bomba: "per chi sostiene che la mia infiltrazione abbia rallentato l'uscita del titolo, sia chiaro che quanto rilasciato è tutto il materiale in mano a Valve. Chiunque può capire quanto sia completo il gioco. La demo mostrata all'E3 era un inganno. Le azioni dei nemici vengono eseguite tramite script, e non certo gestite dall'intelligenza artificiale. Per Valve Software: vi suggerisco di smettere di mentire riguardo al materiale rubato o compromesso, altrimenti sarò costretto a rendere pubblico tutto, solo per provare quanto dico. E voi sapete bene cosa avete in mano, esattamente come lo so io".

Le azioni sono più efficaci delle parole, come sempre. In Valve, però, la decisione è ancora quella di non commentare. Come promesso, Anon reagisce. La sera del 9 ottobre compare in rete un nuovo file da 2.1GB. Questa volta c'è davvero di tutto: una delle ultime versioni non ufficiali del nuovissimo *Condition Zero*, una patch che permette di giocare ad *Half Life* e *CounterStrike* sfruttando il motore grafico del nuovo titolo, e alcuni file relativi al futuro *CounterStrike 2*. In questo caso Anon non allega commenti, ma si limita a scusarsi per l'errore commesso con la patch precedente e a sottolineare che all'interno dell'archivio non è presente alcuna versione pre-gold di *Half-Life 2*.

La pre-gold, con ogni probabilità, non è mai nemmeno esistita, ma Anon ha ancora in serbo una sorpresa. Con una nuova uscita, datata 11 ottobre, vengono messe a disposizione del pubblico le versioni provvisorie delle mappe per il single-player. Si tratta di materiale non compilato, ancora grezzo e incompleto. Sarà l'ultima mossa del misterioso hacker (almeno al momento di andare in stampa). Dopo undici giorni di inferno, molti interrogativi rimangono irrisolti. La comunità è allo sbando, divorata da polemiche e discussioni che non accennano a placarsi. E il silenzio di Valve continua...

## Conseguenze

Quanto accaduto si presta a riflessioni che esulano dalla mera data di uscita di *Half-Life 2*. Non è certo la prima volta che una software house di rilievo si trova vittima delle attenzioni degli hacker. Anche nella storia recente non mancano casi illustri, come quello relativo ad *Unreal Tournament 2003* o a *Doom III*.

Il paragone, però, regge solo in parte. La fuga di una beta non influenza in maniera drammatica la softco che ne è vittima. Per quanto possa infastidire vedere un prodotto incompleto reso disponibile al pubblico tramite canali illegali, non sarà certo la presenza di una versione ingiocabile e bacata ad influire sulle vendite del prodotto finito. A maggior ragione se si considera che, passata la data di uscita, reperire una copia 'ufficiale' del gioco sarà un'impresa più semplice, rispetto alla ricerca di una fantomatica 'beta' rubata.

Il discorso cambia parecchio quando si parla del codice sorgente. La diffusione del lavoro dei programmatori, come è accaduto nel caso di Valve, rappresenta un danno gravissimo per uno sviluppatore. Al di là delle conseguenze sui rapporti intercorrenti tra la software house autrice del codice e gli eventuali licenziatari dello stesso, il vero problema consiste nella perdita dell'esclusività sul cosiddetto 'know how'. Riuscire a sviluppare routine capaci di gestire a dovere un gioco dell'ultima generazione, non è impresa semplice. Lo dimostrano le lunghe attese per i capolavori riconosciuti, costati anni di lavoro da parte di team affiatati e competenti.

Nei giorni successivi all'accaduto, in rete non sono mancate le dichiarazioni di solidarietà da parte di sviluppatori concorrenti: fra i tanti, vale la pena di ricordare quelli di Tom Mustaine di Ritual, Peter Molyneux di Lionhead e Tim Sweeney di Epic Games. Si tratta di un segnale positivo, senza alcun dubbio: è importante che la categoria dei produttori acquisti una sorta di coscienza di classe.

Ma il danno più grave subito da Valve non è però direttamente collegato all'infelice operato di Anon. Le conseguenze della perdita della proprietà intellettuale andranno a incidere sul lungo periodo, e potranno essere agilmente ammortizzate. Il rischio che software house concorrenti possano approfittare del codice rubato per anticipare Valve sul mercato o per esimersi dall'acquisto di una licenza ufficiale, è alquanto remoto. Per capire come funziona un codice serve del tempo e per poterlo implementare e corredare in maniera efficace non si può prescindere dalle risorse economiche. Anche nel breve periodo, è difficile credere che a) tantissima pubblicità gratuita, b) una versione ingiocabile, peraltro difficile da reperire e c) un codice incomprensibile ai più e di nessun interesse per i futuri acquirenti, possano influenzare in maniera negativa le vendite di *Half-Life 2*.

Più di ogni altra cosa, è l'immagine di Valve la vera vittima del furto. A dispetto del successo internazionale di *Half-Life*, Valve è una software house di modeste dimensioni. La sua 'forza' risiede in quel rapporto privilegiato e amichevole instaurato con la comunità di appassionati. In una situazione già difficile di per sé, il comportamento di Valve di fronte all'emergenza lascia invero perplessi. In dieci e più giorni di clamorose fughe di dati, una software house che reclama il proprio spazio fra i grandi nomi del settore non ha saputo trovare né il tempo né lo stimolo per tranquillizzare una comunità allo sbando. Pochi comunicati stampa sarebbero stati più che sufficienti a chiarire la sua posizione. La scelta di chiudersi in un ostinato silenzio, peraltro subito dopo aver ufficiosamente confermato informazioni successivamente smentite dai fatti, suona come la fuga da una verità scomoda. Un hacker qualunque, alla ricerca di pochi minuti di celebrità, si vede così trasformato in una sorta di Robin Hood cibernetico, in lotta contro le menzogne di quelle stesse persone che, in realtà, sono mere vittime dell'accaduto.

**"Non è certo la prima volta che una software house di rilievo si trova vittima delle attenzioni degli hacker, ma il caso *Half-Life 2* è particolare"**

# Sony PSX

**Non è una console, non è un lettore DVD, non è un registratore digitale. È tutte queste cose insieme. Sony mostra al pubblico PSX, figlio primogenito della tensione alla convergenza della casa nipponica**

Nel corso della Combined Exhibition of Advanced Technologies (CEATEC) tenutasi a Tokyo lo scorso ottobre, Sony Corporation ha rilasciato nuovi dettagli in merito a PSX, il risultato della convergenza di più sistemi di intrattenimento digitale in un unico apparecchio multifunzionale. A partire dalla fine dell'anno in Giappone e a partire dal successivo in Occidente, PSX verrà distribuito in due esemplari, DESR-5000 e DESR-7000, rispettivamente al prezzo di 79.800 yen (630 euro circa) e 99.800 yen (785 euro circa). I due modelli si distinguono unicamente per la capienza dell'HDD interno (160GB per il DESR-5000 e 250GB per il DESR-7000) e per alcune differenze prettamente estetiche (in termini di colorazione e materiali impiegati) atte a conferire a quello più costoso un look più 'importante'.

## "La velocità del masterizzatore è di 24x, il che rende possibile trasferire su DVD un'ora di programmi televisivi in appena tre minuti"

Al di là di dette varianti, le funzionalità offerte dai due modelli sono identiche. PSX è un lettore/masterizzatore DVD, un videoregistratore digitale, un decoder satellitare e una console PlayStation2, tutto in uno. Il sistema è inoltre dotato di un adattatore di rete integrato, un ingresso USB 1.1, uno per memory stick, diverse uscite video digitali e analogiche oltre a tutte le interfacce di input/output già presenti su PlayStation2 (dall'ingresso memory card all'uscita ottica). In altre parole, il sistema di intrattenimento definitivo. Almeno nelle intenzioni di Sony.

Compatibile con gli standard DVD-R, DVD-RW e DVD+RW (quest'ultimo 'sbloccabile' in un secondo momento tramite aggiornamento firmware online), il masterizzatore permette di riversare sull'apposito supporto il materiale video precedentemente registrato sull'HDD interno. La velocità dichiarata del masterizzatore è di 24x, il che rende teoricamente possibile trasferire su DVD un'ora di programmi televisivi in appena tre minuti. L'HDD è in grado di custodire da un minimo di 33 o 53 ore (in base al modello) di programmazione televisiva ad un massimo di 204 o 325 ore, a seconda della qualità di registrazione prescelta fra le sei alternative disponibili. Tanto l'ingresso per memory stick quanto quello USB 1.1 acconsentono infine al trasferimento nel sistema di foto digitali da consultare attraverso apposito software di navigazione ed eventualmente da conservare sull'HDD o imprimere su DVD.

Quando in 'modalità PlayStation2', PSX funziona esattamente come il 128bit Sony, pertanto ribadisce la compatibilità con il software PSone e con tutte le periferiche del caso (ad eccezione dell'adattatore di rete, già integrato a tergo del sistema). Merita menzione la possibilità di registrare i programmi televisivi parallelamente all'attività videoludica, tanto offline quanto online, anche nell'eventualità che quest'ultima si poggi sull'HDD (ad esempio, *Final Fantasy XI*).

Dal punto di vista prettamente estetico, PSX ripropone il minimalismo stilistico di PlayStation2 assieme alla facoltà di disporsi in posizione verticale oppure orizzontale. Da segnalare l'adozione di un lettore DVD con ingresso di tipo slot-in in luogo del carrellino, nonché il dislocamento a tergo dei due ingressi controller.

Al momento di andare in stampa Sony non ha avanzato previsioni sulle vendite di PSX (dove 'X', per la cronaca, è un riferimento alla 'convergenza' piuttosto che al nome in codice dell'originale progetto PlayStation). Secondo il quotidiano economico Nihon Keizai Shimbun, la società avrebbe intenzione di avviare immediatamente la produzione su larga scala piuttosto che seguire la politica di ampliamento graduale comunemente adottata nell'industria elettronica. L'obiettivo pare sia approfittare della forte domanda iniziale per vendere il maggior numero possibile di unità entro la chiusura dell'anno fiscale in corso.

### PSX: specifiche tecniche

**Capacità HDD**
160GB (mod. DESR-5000), 250GB (mod. DESR-7000)
**Ore di registrazione (modalità:ore)**
(mod. DESR-5000) HQ:33, HSP:51, SP:67, LP:103, EP:137, SLP:204
(mod. DESR-7000) HQ:53, HSP:81, SP:107, LP:164, EP:217, SLP:325
**Processori**
Emotion Engine + Graphics Synthesizer (90nm)
**Media masterizzabili**
DVD-R, DVD-RW (DVD+RW tramite successivo aggiornamento firmware online)
**Media riproducibili**
DVD-Video (DVD-R, DVD+R e DVD-RW), CD Audio, CD-R, Memory Stick, CD-ROM PSone, DVD-ROM/CD-ROM PlayStation2
**Velocità masterizzatore DVD**
24x
**Formati fotografici supportati**
JPG, TIFF, GIF
**Formati audio supportati**
ATRAC3, MP3
**Accesso network**
Ethernet 100 base-TX
**Uscite**
D-Terminal (component, RGB)
Composita
S-Video
Ottica (audio)
**Ingressi**
Composito
S-Video
**Altre interfacce di I/O**
USB 1.1
2 ingressi Memory Card (PSone e PS2)
2 porte Controller PSone e PS2
**Dimensioni (in verticale)**
312x323x88mm
(larghezza x altezza x profondità)
**Peso**
5.6Kg

**Il raffinato browser di navigazione permette di accedere velocemente e facilmente alle varie funzionalità del sistema. In foto l'elenco dei programmi televisivi memorizzati su HDD**

# Amusement Machine Show 2003

**Sammy mostra una nuova scheda basata sulla tecnologia Dreamcast. Ma lo JAMMA show di quest'anno delude come i precedenti**

Al pari degli anni passati, anche l'ultima edizione dell'Amusement Machine Show non ha offerto segnali di ripresa per l'ormai claudicante industria dei coin-op. Ciononostante, il continuo esodo di publisher sembra offrire nuovi spazi di manovra per quelle società ancora attive nel settore.

Sebbene Sega sia stata una dei maggiori beneficiari del mercato aperto nonché forza dominante degli ultimi anni, durante lo show è stata sorprendentemente scavalcata da Sammy. Con il business legato ai Pachinko e ai Pachislo ormai in fase terminale, la casa giapponese conta di affermarsi come uno dei protagonisti del mercato coin-op proponendo la sua nuova scheda Atomiswave, basata sulla tecnologia Dreamcast.

Sebbene la produzione ludica interna per Atomiswave non sia riuscita a catturare l'interesse dei frequentatori delle sale giochi giapponesi, in fiera sono state presentate alcune produzioni meritevoli di attenzione ad opera di illustri terze parti. La più significativa è probabilmente Playmore, recentemente ribattezzata SNK Playmore. Poco sorprendentemente, con l'ingresso di Atomiswave in un mercato già in fase di contrazione, la società ha deciso di cessare completamente lo sviluppo del successore della sua scheda Neo Geo chiudendo definitivamente uno dei più gloriosi capitoli della storia videoludica. Il suo primo titolo per la scheda di Sammy sarà un nuovo *King of Fighters* che, secondo un portavoce di SNK Playmore, farà uso di grafica 3D e delle funzionalità per il gioco in rete offerte da Atomiswave.

Un'altra grande società propensa a supportare la scheda Atomiswave è Capcom, la quale si curerà dello sviluppo di *Sammy vs Capcom* nell'ambito della linea 'versus', sposando così la sua impareggiabile tradizione con la serie *Guilty Gear*, attualmente il picchiaduro bidimensionale più popolare nelle sale giochi nipponiche.

Ma la di là della nuova scheda di Sammy, il resto dello show era largamente dominato da titoli e sequel già noti. Forse l'unica novità interessante era *Tokyo Cop* di Namco. Apparentemente basato su scheda System 246 (e pertanto suscettibile di conversione per PlayStation2), il gioco può essere descritto come un incrocio fra *Crazy Taxy* e *Chase-HQ*. Nei panni di uno dei quattro poliziotti selezionabili e alla guida di una delle sei differenti vetture proposte, il giocatore bracca criminali a loro volta motorizzati in ricreazioni virtuali dei quattro più famosi quartieri di Tokyo: Shinjuku, Ginza, Hibiya e Shibuya. Al pari del titolo Sega, opportune frecce indicano la direzione da seguire per raggiungere l'obiettivo. A differenza del titolo Sega, il modello di guida è più realistico e l'urto con le altre vetture danneggia la propria. L'uso della sirena aiuta a svicolare nel traffico cittadino mentre la preda approfitta di ogni vicolo per seminare il suo inseguitore. Alquanto promettente.

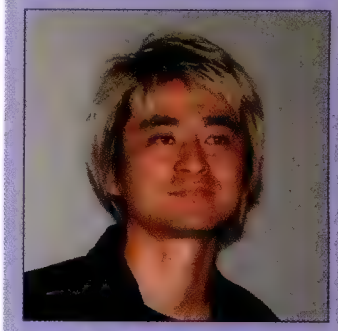
Il gioco dello show è stato indubbiamente una versione giocabile di *Out Run 2*. Assieme a quest'ultimo, Sega ha portato in fiera *Derby Owners*, *F-Zero AX* e l'ennesimo gioco di kart, presto e giustamente ignorati a favore del capolavoro di Sega-AM2. Perché sì, di capolavoro si tratta.

**Il miglior gioco dello show con le più belle vetture del mondo. Otto le Ferrari confermate: Enzo, F50, 360 Spider, F40, Testarossa, 288 GTO, 365 GTS/4 Daytona e la Dino 246 GTS. Il dettaglio a bordo pista non è inarrivabile né per Xbox né per PlayStation2. Piuttosto, è la velocità a cui schizza via il vero problema**

*Out Run 2* è indubbiamente uno dei più esaltanti giochi di guida degli ultimi anni. Selezioni la Enzo Ferrari, scegli il brano musicale, sgommi via dalla linea di partenza e alla prima derapata sei subito consapevole di cosa rende così speciale l'ultimo lavoro di Yu Suzuki. Tutto è così intuitivo e familiare da permettere di imporre alla propria Ferrari derapate dalla lunghezza ridicola. È dai tempi di *Daytona USA* che **Videogiochi** non prova una tale esaltazione ed è pertanto con rinnovato vigore che annoda le dita nella speranza di poterla sperimentare dal divano del salotto, magari in un contesto online. Lasciare *Out Run 2* a marcire nel cadente settore coin-op sarebbe imperdonabile.

Schede super economiche e cabinati iper sofisticati, ma nessuno dei due sembra in grado di ridestare il gigante dormiente dell'industria operante a gettoni

## BREVI



A pochi giorni dall'accorpamento di United Game Artists al Sonic Team di Yuji Naka perfezionato il primo ottobre scorso, il leader di UGA, Tetsuya Mizuguchi, ha approfittato di un'intervista concessa ad una trasmissione radiofonica giapponese per annunciare l'addio alla società per la quale negli ultimi 14 anni ha prodotto titoli preziosi come *Rez*, *Space Channel* e la mai troppo lodata conversione di *Sega Rally* per Saturn. Piuttosto che mendicare lavoro altrove, Mizuguchi ha espresso l'intenzione di creare una nuova software house indipendente.

Per la prima volta nella sua storia, Nintendo of Japan ha annunciato una perdita provvisoria al termine del semestre aprile-settembre 2003 pari a 3 miliardi di yen (23,5 milioni di euro) contro i 15 miliardi di yen (117,6 milioni di euro) di profitto stimati in precedenza. Malgrado si sia tentati di attribuire le cause della perdita alle scarse performance di vendita di GameCube, di fatto il grosso del deficit dipende dall'apprezzamento dello yen sul dollaro, fenomeno che ha determinato una svalutazione degli introiti derivanti dal ricco mercato statunitense. Di conseguenza, Nintendo ha rivisto le previsioni per la fine dell'anno fiscale abbassando i profitti stimati da 65 a 60 miliardi di yen (471,5 milioni di euro). Non un bel segnale per Nintendo, che ultimamente vede anche crescere la concorrenza di Sony e Nokia nel mercato dei sistemi di intrattenimento portatile. Ciononostante non sono mancate le buone notizie. Dopo una serie di operazioni sul prezzo di vendita di GameCube nei tre mercati mondiali, tanto in America quando in Europa il deflusso di sistemi dai negozi ha subito una sensibile accelerazione. Negli Stati Uniti, dalle 15.000 unità vendute nella settimana precedente il ritocco del prezzo, si è passati alle 61.000 della successiva. Analogamente, a soli due giorni dall'abbattimento del prezzo a 79 sterline (99 euro), il mercato britannico ha registrato un incremento delle vendite del 400%.

# mobile gaming

La stagione dello shopping invernale incombe. E la guerra tra i cellulari si fa incandescente. Quest'anno, diversamente dal passato, gli acquirenti si trovano davanti ad una nuova discriminante nella scelta del cellulare: GPRS o UMTS? Se un telefonino GPRS può essere paragonato ad un PC munito di connessione analogica, UMTS spalanca le porte della banda larga. Ma chi vuole un telefono UMTS oggi? O meglio, chi ne ha davvero bisogno? Allo stato attuale, l'unica vera 'killer application' dei telefonini di terza generazione è la videochiamata. L'offerta UMTS non si distingue per il resto da quella GPRS, eccezion fatta per l'elevata velocità di trasferimento dati. La novità tecnologica può essere mercante di sé stessa nelle fasi iniziali della sua penetrazione, ma solo con servizi e contenuti realmente esclusivi i telefoni 3G possono vincere la diffidenza del mercato di massa. Senza contare EDGE. Acronimo di 'Enhanced Data rates for GSM Evolution', EDGE è un sistema basato sugli slot del GPRS, sviluppato da Ericsson per fornire velocità paragonabili a quelle UMTS anche ai gestori che non fossero riusciti ad accaparrarsene la licenza. Considerata in principio come una superflua alternativa, sempre più società intendono servirsi di EDGE in luogo dell'UMTS. Tecnologia vecchia, velocità paragonabili. E soprattutto risparmi per il gestore, che può appoggiarsi ad una rete già esistente. La battaglia, insomma, incombe. Mentre in Giappone sono già in corso le prime prove sui network di quarta generazione.

hardware

## Sony Ericsson Z600

Data d'uscita: **Fine anno** ■ Prezzo: **€450**

**Da Sony Ericsson** è in arrivo l'evoluzione del T610. Presentato a Parigi nel corso del Sony Dreamworld, lo Z600 è un telefono tri-band dal design a conchiglia dotato di doppio display. Il primo, esterno, da 90x26 pixel, mostra le informazioni di base come l'ora e lo stato della batteria. L'altro, interno, di tipo TFD a 65.536 colori, è retroilluminato e ha dimensioni 128x160 punti, proprio come lo schermo del T610. Piacevole sorpresa per un prodotto Sony Ericsson è la scocca intercambiabile. Le possibilità di personalizzazione sono elevatissime, esaltate addirittura dalla presenza di 'temi del desktop' pre-installati in memoria, disegnati appositamente per intonarsi con le maschere che verranno ufficialmente messe in commercio dal colosso nippo-svedese.

Alla prevedibile presenza della fotocamera integrata si affianca un'interfaccia denominata QuickShare, grazie alla quale condividere velocemente le foto scattate (352x288 pixel) tramite MMS o e-mail. Per i più creativi è stata inclusa una modalità Music DJ con cui improvvisarsi artisti musicali nella creazione di melodie polifoniche fino a 32 toni. La memoria interna è di soli 2MB, pochi per le potenzialità del cellulare, soprattutto in considerazione dell'assenza di un ingresso espansione.

Una dote interessante dello Z600 è la sua versatilità nella fruizione di videogiochi. La compatibilità sia con Mophun che Java garantisce l'accesso all'ampio numero di titoli sviluppati per le due piattaforme. La tastiera Multi Action supporta la pressione contemporanea dei tasti per l'esecuzione di più azioni nello stesso istante, come muoversi e sparare congiuntamente. Pre-installata ci sarà una versione ad hoc di *V-Rally*, con cui sfidarsi in multiplayer via Bluetooth, tecnologia di cui il telefono è dotato, così come di un ingresso IRDA. La batteria sarà al Litio da 750 mAh, per una durata dichiarata di 100 ore in stand by e 6 di conversazione. Il telefono pesa 106 grammi e chiuso misura 90x48x27 mm. La commercializzazione è prevista per questo inverno.

Nel corso della conferenza è stato annunciato anche l'EGB-10, un pad in piena regola da montare nella parte posteriore dello Z600, unico telefono per ora compatibile

## SMS

**Disastrosa la partenza** di N-Gage nel Regno Unito. Secondo stime ChartTrack, la console Nokia avrebbe venduto nella prima settimana di lancio soltanto 500 esemplari su 6000 rivenditori di videogiochi sparsi in tutto il territorio britannico. Le stime non tengono conto delle vendite presso i negozi di telefonia, dove è plausibile che l'ibrido Nokia abbia beneficiato di vendite più nutrite. Il dato è comunque significativo, perché riflette la scarsa considerazione di cui gode N-Gage come console da parte della comunità dei videogiocatori. Presso gli stessi punti vendita, Game Boy Advance ha venduto circa trenta volte di più.

**Giocare e navigare** su un cellulare con display della stessa qualità di un monitor è una realtà sempre più vicina. Sharp, leader mondiale nella produzione di televisori a cristalli liquidi, ha annunciato lo sviluppo di display LCD ad alta risoluzione da applicare ai telefonini, in grado di concentrare in 2,6 pollici di diagonale ben 307.220 pixel, circa quattro volte la risoluzione comunemente diffusa oggi.

**NEC ha realizzato** un software in grado di garantire un rapido riaggancio del segnale tra diversi access point Wi-Fi anche su terminali in movimento a grande velocità. L'efficacia del programma è stata testata a Tokyo, lungo una strada su cui erano stati posti 4 access point collegati a un router funzionante con il nuovo software. Una Porsche con all'interno un terminale Wi-Fi è stata fatta sfrecciare a 330 Km/h lungo il percorso senza che l'apparecchio perdesse mai la connessione.

**La tecnologia Wi-Fi** pare destinata a diventare uno dei protagonisti del futuro prossimo. Lo dimostra anche la diffusione crescente dei punti d'accesso in Italia. La rivista Wireless ne ha contati 504 sparsi su tutto il territorio italiano.

# Tomb Raider

Sviluppatore: **IdeaWorks 3D (www.ideaworks3D.com)**
Telefoni supportati: **Nokia N-Gage**

Sviluppato da IdeaWorks su commissione di Nokia, la versione di *Tomb Raider* per N-Gage è un mélange di livelli estrapolati dagli episodi per PlayStation, ai quali si aggiungono una manciata di ambientazioni inedite. Trattandosi di scenari ripescati, era prevedibile che non venissero apportate modifiche sostanziali alla loro conformazione. Lara esplora colossali strutture sotterranee in un'atmosfera di profonda solitudine, risolvendo enigmi e dando prova di straordinario eclettismo nell'affrontare le asperità proposte. È il sistema di controllo ad essere cambiato. Spingendo Lara in avanti, questa comincia a correre immediatamente anche se non si effettua alcuna pressione sul pad. Per fermarla occorre premere la croce direzionale nel senso opposto. Per questo motivo, padroneggiare la sexy archeologa di Eidos si rivela inizialmente problematico, ma la pratica rende perfetti, anche grazie alla possibilità di girarsi istantaneamente di 180 gradi, elemento che semplifica il controllo. Dal punto di vista grafico il lavoro svolto risulta spettacolare. Difficile distinguere la versione N-Gage da quelle Saturn e PlayStation (almeno su uno schermo così piccolo), simili anche nei rallentamenti occorrenti quando lo schermo è oberato di poligoni. *Tomb Raider* è uno dei migliori titoli N-Gage finora disponibili e in generale un'avventura di tutto rispetto.

# Puzzle Bobble VS

Sviluppatore: **Taito (http://www.taito.com)**
Telefoni supportati: **Nokia N-Gage**

Anche N-Gage dispone da oggi della propria versione miniaturizzata di *Puzzle Bobble*. Il puzzle game di Taito, similmente a *Tetris*, è uno dei videogiochi a più alta penetrazione hardware della storia. Come già anticipato dal titolo, *Puzzle Bobble VS* fa del multiplayer il perno della sua offerta ludica. Due giocatori possono dar vita a sfide incandescenti facendo comunicare due N-Gage tramite Bluetooth. L'unico neo per un display dalla ridotta estensione orizzontale come quello del portatile Nokia è la spaccatura a metà dell'area di gioco, causa di qualche sforzo aggiuntivo alla vista per centrare con precisione le bolle. A parte questa intrigante possibilità, Taito non ho degnato di particolari attenzioni questa conversione, tagliando quasi tutte le divertentissime modalità introdotte e maturate nel corso degli anni su altri sistemi, a detrimento del valore del gioco in singolo. A peggiorare la situazione, la lentezza del sistema di controllo. Il puntatore spara-bolle, con cui il giocatore abbina tre o più sfere dello stesso colore, dispone di una notevole quantità di angolazioni per il puntamento. Da un lato questo giova alla precisione nel tiro, dall'altro rende problematico eseguire eventuali rotazioni rapide. Un titolo da tenere in considerazione unicamente se si ha qualcuno con cui condividerlo.

# Moto GP

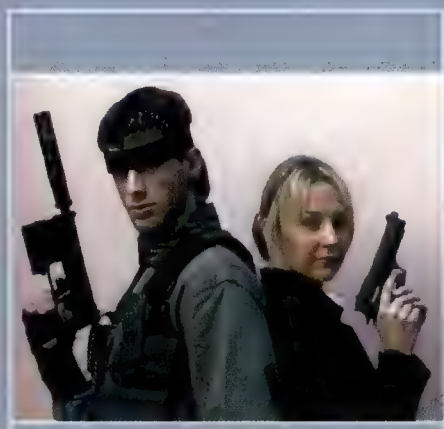
Sviluppatore: **THQ Wireless (www.thqwireless.com)**
Telefoni supportati: **Nokia serie 60**

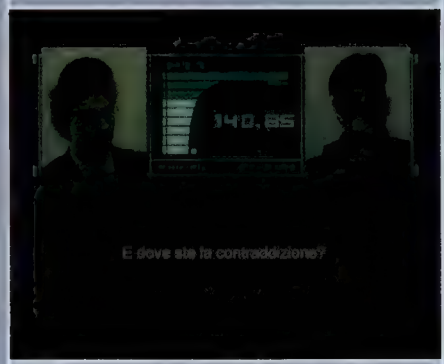
Era il 1985 quando Sega commercializzava *Hang On*, un gioco di corse motociclistiche che fece furore nelle sale giochi di tutto il mondo. Immediatezza e velocità erano le sue carte vincenti, valorizzate dal cabinato munito di manubrio e sedile. *Moto GP* di Warthog è una riproduzione in miniatura del leggendario coin-op Sega, arricchita dalla presenza di tre modalità di gioco dall'eloquente titolazione: Quick Race, Grand Prix e Time Attack. In ciascuna di esse si può scegliere di gareggiare con piloti reali quali Max Biaggi o Valentino Rossi, comunque privi di differenze nello stile e nell'abilità di guida. *Moto GP* è un titolo adrenalinico e velocissimo, dominato dalla tensione per il sorpasso e da vivere con i nervi tesi nel tentativo di arrivare al traguardo entro il tempo limite. Evitare di finire sui cartelloni e gli altri ostacoli a bordo pista è un'impresa che richiede notevole abilità. Per facilitare i principianti sono state comunque incluse opzioni di frenata e accelerazione automatica. Tecnicamente il lavoro svolto è gradevole, ma senza virtuosismi degni di menzione. L'aspetto ricorda le conversioni domestiche di *Hang On* per i sistemi ad 8bit piuttosto che la versione da sala a cui, idealmente, si ispira. L'assenza di un accompagnamento sonoro e l'area di gioco ridotta completano un quadro globalmente soltanto sufficiente.

# Snowboard X

Sviluppatore: **Distinctive Developments (http://www.distdevs.co.uk)**
Telefoni supportati: **Nokia serie 30/40/60, Motorola T720**

Uno dei limiti dei giochi per cellulare è la scarsa quantità di memoria a disposizione della gran parte dei terminali. Molti sviluppatori decidono allora di scendere a compromessi in favore della più ampia compatibilità possibile tra le piattaforme. È il caso di *Snowboard X*, un titolo J2ME realizzato per quasi tutti i modelli Nokia, dalla serie 30 alla 60. Il gioco propone gare sulla neve in cui lo snowboarder può eseguire spettacolari trick e combinazioni. La struttura impone di procedere a tappe obbligate lungo i quattro livelli a disposizione, cominciando dal più basso per arrivare gradualmente al più impegnativo. La grafica può contare su sprite che si ingrandiscono fluidamente durante la discesa, ma il problema, dal punto di vista visivo, è l'estrema monotonia stilistica. Il candore del bianco che circonda alberi e bandierine è immutabile, e si ripete all'infinito. Considerando che nel gioco è presente un solo percorso, si comprende quanto avrebbe giovato un minimo di varietà in più. Ciononostante, gli ostacoli e le rampe vengono generati casualmente ad ogni partita, per una longevità virtualmente infinita. Per il resto, il titolo Distinctive Developments si gioca come un *Buggy Boy* semplificato sulla neve, dove le uniche qualità che contano sono buoni riflessi e rapidità dei movimenti.






## 01 Metal Gear Solid: The Movie

**Italia:** Le riprese del film 'Metal Gear Solid: Philanthropy' hanno avuto inizio il 18 aprile scorso e termineranno (si stima) nel mese di febbraio del 2004. La release definitiva è prevista per l'estate dello stesso anno. Nelle intenzioni del produttore, Shamrock, il girato ammonterà a circa tre ore. Il gruppo di lavoro è attualmente composto da 17 persone (regista compreso) e impiega tre telecamere digitali ed alcune attrezzature minori. La direzione del progetto è in cerca di gente in grado di recitare, un esperto di editing/encoding/authoring dei DVD (opzionalmente dotato delle apparecchiature necessarie) e un addetto alle riprese (opzionalmente dotato di apparecchiature quali braccio estensibile e microfoni direzionali).
Sì, 'Metal Gear Solid: Philanthropy' è un film amatoriale. "Siamo un gruppo di ragazzi sulla ventina residenti in zona Treviso. Abbiamo un budget scarso e poca, pochissima esperienza", dichiara **Giacomo Talamini**, uno dei leader del progetto. "Chi crediamo di essere? Nulla più di ciò che siamo. Però abbiamo fiducia in ciò che stiamo facendo, perché le buone idee non ci mancano. E perché non esiste una ragione al mondo che giustifichi il seppellimento scriteriato delle buone idee. Il più delle volte le si seppellisce per scetticismo, altre volte è sufficiente l'ironia di terzi: sappiate che questo progetto è già sopravvissuto ad entrambi i fattori". **Videogiochi** non è scettica e i suoi lettori non faranno ironia. Al contrario, l'iniziativa è alquanto lodevole nonché spalleggiata da un'organizzazione interna consapevole e ben congeniata. "Per quanto non sia elegante, è necessario sottolineare che un film non si fa senza fondi", avverte il documento ufficiale diffuso dai realizzatori. "Essendo basato su un videogioco di spionaggio, il film conterrà diverse scene movimentate che, per essere credibili, necessiteranno di equipaggiamenti adeguati". Pertanto, chi volesse entrare a far parte del team in veste di regista o sceneggiatore è chiamato a suggellare il proprio impegno con una somma di 100 euro (da versare in tre rate). Attori, comparse e tecnici vari sono invitati a fare altrettanto con cifre che vanno dai 30 ai 60 euro.
Non è la prima volta che appassionati del videogame si cimentano in operazioni analoghe, ma fino ad oggi nessuno ha tentato di realizzare lungometraggi 'seri', preferendo prodursi in banali rivisitazioni umoristiche dell'immaginario ludico. Diretto da Gianluca Longo, 'Metal Gear Solid: Philanthropy' narra una storia originale collocata fra il primo ed il secondo episodio della saga di Kojima. E nel farlo, si concede anche qualche libertà creativa. Assieme a personaggi noti quali Hal 'Otacon' Emmerich, Meryl Silverburgh, Natasha Romanenko e ovviamente Solid Snake, 'Metal Gear Solid: Philanthropy' ne introduce di inediti, come Harrison Bishop, un funzionario dell'ONU amico di Otacon, Oliver e Black Art Viper, rispettivamente un misterioso politicante ed un assassino spietato, e Richard Ames, un pezzo grosso della DIA (e forse parente dell'Ames di *Sons of Liberty*?). "Perché *Metal Gear*? Perché è la saga videoludica che più si è avvicinata al mondo del cinema, che più ne ha condiviso le forme espressive", recita il documento. "*Metal Gear* è l'unico videogioco che, per precisa volontà del suo creatore, coinvolge direttamente il giocatore, chiamandolo in causa e rendendolo parte del meccanismo narrativo". Sarà interessante vedere se e come queste caratteristiche verranno tradotte in ambiente cinematografico. Maggiori informazioni ed un diario sullo sviluppo sono consultabili all'indirizzo www.thefirstplace.it/articoli/rubrica/mgs_intro.html.

## 02 Super Mario Karts

**Giappone:** Se **Videogiochi** può dirsi una rivista che tratta oggetti del desiderio, allora Outer Worlds è la sua dichiarazione d'amore. È sufficiente che qualcuno si inventi qualcosa in qualche modo collegata ai videogiochi e state certi che questa sezione ci si fionderà più veloce di *Mario Kart* sotto gli effetti di un fungo (acceleratore, non allucinogeno).
Il che porta a parlare questo mese delle versioni plastiche di Mario e Yoshi. Entrambi i personaggi sono accomodati sui sedili delle rispettive vetture a molla, da collocare all'interno di un circuito ovale. Le loro traiettorie sono definite da una coppia di insenature parallele che assicurano le ruote al manto plastico. Ma non mancano pericoli di schianto, grazie alla presenza di un minaccioso incrocio. Le macchinine girano e girano e girano fintanto che l'attrito non consuma tutta l'energia prodotta dalla carica a molla. Quindi si fermano, **Videogiochi** le raccoglie, le ricarica e le rimette in pista per vederle girare ancora e ancora e ancora, immaginando il giorno in cui potrà mettere le mani su nuovi esempi di kitsch videogame-derivati così meravigliosi.

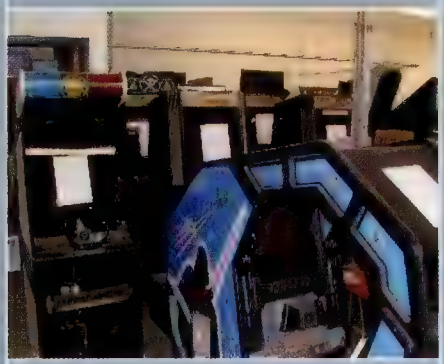
## 03 Meno dolci. Più giochi

**Stati Uniti:** La convergenza può avere ripercussioni positive o negative, ma il desiderio di mettere insieme due funzioni incompatibili può spesso oscurare la visione dei designer (per ulteriori dettagli date un'occhiata alla rubrica firmata da Nagoshi su questo numero). Ma talvolta la convergenza può rivelarsi utile, come nel caso del Glucoboy, un misuratore di glucosio per diabetici. Una volta inserito nel Game Boy Advance, il Glucoboy attende che l'utente si sottoponga all'esame del sangue, collegando l'interfaccia diagnostica (presumibilmente a disposizione di ogni diabetico) al Glucoboy. Se il livello di zuccheri registra una calo rispetto alla rilevazione precedente, si viene ricompensati con il trasferimento di alcuni giochi dalla memoria della periferica a quella del portatile Nintendo. Ogni qual volta si vorrà godere ancora di dette esperienze ludiche bisognerà sottoporsi nuovamente al test. Una condizione che, nelle intenzioni dei progettisti, dovrebbe invogliare i giovani a controllare il proprio livello di glucosio con regolarità. "Da quando mio figlio Blake usa il Glucoboy, il valore A1c è passato da 8.4 a 7.1", dichiara un genitore soddisfatto. E poi dicono che i videogiochi fanno male. Maggiori informazioni sono disponibili all'indirizzo www.diabetesincontrol.com/issue173/np.shtml.

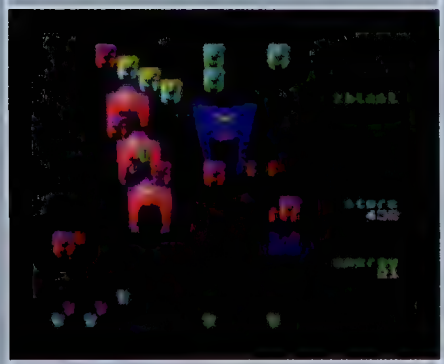
## 04 Oggetti del desiderio

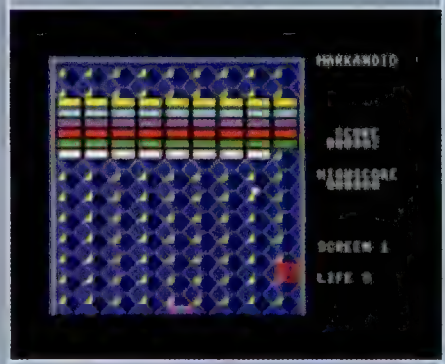
**Giappone:** La ditta giapponese Yujin ha messo in commercio un set di modellini basati su alcuni protagonisti di *Zelda: The Wind Waker*. L'offerta comprende tre versioni di Link (dall'aspetto felice, adirato o triste), una della sorella Aryll ed un'altra della ragazza pirata Tetra. Ogni modello può muovere gli occhi verso destra o verso sinistra facendogli ruotare la testa nella direzione opposta. I dettagli sono perfetti e non mancano gli accessori, ripartiti in questo modo: Tetra (una rupia gialla ed una verde), Aryll (il telescopio ed un contenitore di cuore), Link felice (spada, scudo e bomba), Link adirato (una rupia rossa ed una blu), Link triste (spada, scudo ed il Tingle-tuner, vale a dire un GBA in miniatura). Il prezzo in terra natia ammonta a 200 yen l'uno (poco più di 1 euro) e con un po' di fortuna è possibile trovare il set completo su eBay in cambio di non più di 20 dollari circa. In alternativa potreste volare in Giappone, rintracciare una di quelle macchinette mangiasoldi piene di regalini, e tentare la fortuna. Ma forse spendereste un filo più del necessario.

05



06






## 05 Il cavaliere del cabinato perduto

**Stati Uniti**: Scott Evans colleziona materiale targato Atari. Non roba come il poster di *Stuntman*, la maglietta di *Enter the Matrix* o il portachiavi autografato da Bruno Bonnell, ma roba come i prototipi di coin-op dell'epoca in cui Atari significava Nintendo. Quel materiale, insomma, che farebbe piangere chiunque di nostalgia ed invidia. Lo scorso maggio, alla notizia che Midway avrebbe sloggiato da un ex-ufficio Atari in quel di Milpitas, California, Scott ha deciso di farci un salto per vedere cosa poteva salvare. Ovviamente vi ha trovato un sacco di vecchi cabinati (del resto, chi al giorno d'oggi non possiede l'edizione dorata di quello di *Asteroids*?), ma anche qualcos'altro di infinitamente più prezioso. Scaffali ricolmi di schede madri impolverate, prototipi di controller, pannelli di cabinati completamente decorati appesi alle pareti, pellicole originali di locandine e cover di giochi… e in più, decine di fascicoli contenenti le documentazioni dettagliate di tutti i giochi realizzati da Atari, tra cui roba top secret su cui Scott promette di far luce in un secondo momento. "Ho potuto raccogliere tutto ciò che vedete in questa pagina," scrive Scott sul suo sito web, provocando un misto di sollievo e gelosia. **Videogiochi** consiglia caldamente di consultare le fotografie cliccando 'My Trip to Atari' sul sito www.safestuff.com, e di dare anche un'occhiata al resto. È un magico ricordo di ciò che Atari dovrebbe significare.

## 06 L'Olimpiade dei minigiochi

**Stati Uniti:** Per partecipare al MiniGame Compo 2003 bisognava realizzare un videogioco. Ma per rendere le cose più difficili, bisognava lavorare esclusivamente su un sistema ad 8bit, sebbene a scelta. Commodore 64, Vic 20, Spectrum, Vectrex, Atari 2600, NES e così via. E dato che era ancora troppo facile, il codice doveva essere microscopico: 4k o 1k, a seconda della categoria in cui si intendeva competere.
A cavallo fra settembre ed ottobre la sfida ha avuto luogo sul sito http://starbase.globalpc.net/minigame/. I partecipanti hanno prodotto software ludico del calibro di *Whack* (un clone di *Rogue* per Vic 20), *Amusement Park 4000* (un clone di *Theme Park* per Spectrum) e *Djihad Chess* (apparentemente una simulazione di scacchi, finché non entrano in gioco le bombe), per un totale di 63 frutti del contrasto fra la creatività ed i limiti tecnologici. Il vincitore? L'URL vi è già stato fornito.

### cut & paste

"Nei secoli, l'umanità ha sperimentato molti modi di combattere le forze del male… la preghiera, il digiuno, il lavoro, e così via. Fino all'arrivo di *Doom*, nessuno aveva pensato ad un fucile a doppia canna. Muori a colpi di piombo, demone…"
Terry Pratchett, dal newsgroup alt.fan.pratchett

"Le Riviste stanno a Internet come la Frutta sta alle Vitamine. Internet e Vitamine sono fondamentali, potenti, importanti, strutturanti, l'uno la "conoscenza", le altre la "salute"... Ma mangiarsi un buon frutto o leggersi una buona rivista cartacea... danno sensazioni, a mio avviso, primordialmente superiori, diverse, "vere""
Da un forum italiano di videogiochi

"Stamattina all'edicola della stazione, sono rimasto sorpreso da una signora distinta che chiedeva, in contemporanea con me, quando sarebbe uscita Videogiochi. Ci siamo scambiati uno sguardo d'intesa come i carbonari..."
Da un forum italiano di videogiochi

# OUTER WORLDS
MEDIA

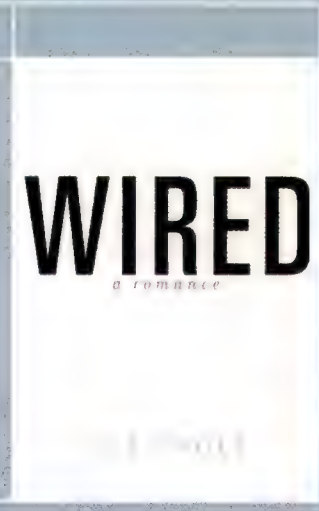
## 07 Wired. A romance

Nella prima metà degli anni '90, Wired era la rivista più 'cool' del pianeta. Pubblicata a San Francisco da un gruppo di visionari, geni ed esperti di informatica, il mensile era il punto di riferimento di otaku, nerd e geek affamati di high-tech, cultura pop e new economy. Gary Wolf, impavido ex redattore, racconta l'ascesa e il declino di una pubblicazione nata con l'obiettivo di cambiare il mondo. Grazie alla direzione accorta del dinamico duo Louis Rossetto-Jane Metcalfe, Wired è passata dallo status di matricola a quella di cult nel giro di due numeri. Come Rolling Stone, più di Rolling Stone.
L'inevitabile declino, per altro già riferito dal Dave Eggers de 'L'opera struggente di un formidabile genio' (Mondadori), coincide con la cessione della testata all'editore Condé Nest nel 1999 per l'esorbitante cifra di 390 milioni di dollari. Oggi Wired è una balena arenata, una zattera alla deriva, un'auto dalla splendida carrozzeria ma senza motore. Vittima della sua stessa hype, da trend setter Wired si è auto-declassata al rango di trend follower. Uno degli ultimi passi falsi è stato uno speciale debordante dedicato a 'Matrix Reloaded'/*Enter The Matrix* (maggio 2003), descritti con lo stile roboante di una press-release come "il futuro del cinema e dei videogame rispettivamente" (sigh). Morale della favola: l'imperativo categorico di Rossetto e Metcalfe ("sii originale, indipendente, coraggioso") è stato letteralmente stravolto dai più biechi interessi commerciali. Per tutti coloro che, come noi, avevano amato Wired, il saggio di Wolf si legge come un epitaffio.

## 08 Orchestral Game Concert

Prima che il formato CD mettesse a disposizione centinaia di MB per le colonne sonore, le musiche per videogiochi erano costrette in dimensioni ridicole. Le prestazioni sonore delle console pre-32bit, oltretutto, non raggiungevano di certo grandi livelli. Nonostante questi limiti, musicisti come Nobuo Uematsu o Koji Kondo hanno dato il meglio proprio in quel periodo. Una buona musica, in fondo, è tale a prescindere dalle dimensioni del file che la contiene. Resta però la curiosità di sapere come sarebbero state le colonne sonore del passato se i compositori non avessero avuto limiti tecnici…
'Orchestral Game Concert' è la risposta. Nel 1991, in tempi non sospetti, Yoko Kanno, Koichi Sugiyama e altri compositori decisero di arrangiare in chiave orchestrale alcune delle più famose colonne sonore di videogiochi. Il risultato è un CD composto da sedici tracce che rileggono e reinterpretano temi storici, perlopiù appartenenti a RPG come *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, con la rilevante eccezione costituita da *Super Mario*. Ed è proprio il tema principale del più famoso platform Nintendo che meglio riassume il senso di questa operazione. Il brano esordisce con uno stile più vicino alle big band anni '50 che all'originale. Il ritmo segue un'andatura da swing, con improvvise aperture a base di piatti, trombe e tamburi, per trasformarsi infine in una sorta di bizzarro valzer. Il disco è pieno di simili riletture originali, che rendono 'Orchestral Game Concert' una delle migliori operazioni legate alle colonne sonore per videogiochi. L'unico difetto è la scarsa reperibilità, tanto che sul sito d'aste online eBay, un esemplare è stato venduto per cifre superiori ai duecento dollari. A parte questo, l'opera centra tutti gli obiettivi. I vecchi brani trovano nuova linfa con l'ausilio dell'orchestra, mentre le citazioni dal mondo della musica classica si dimostrano piacevoli sorprese. Un'opera nella quale, per una volta, tutti i brani riescono a vivere di vita propria, senza essere limitati dallo stile tipico delle colonne sonore.

## 07




Autore: Gary Wolf
Editore: Random House
Prezzo: €25,95

## 08

Autore: Vari
Editore: Warner Music Japan
Anno: 1991
Note: 1 CD - 16 (64:17) tracce

## 09

Nome: **What Was That Game**
URL: **http://www.whatwasthatgame.com**

### 09 Sito del mese

"Ero in Spagna. Credo si chiamasse *Pootin* o *Bootin*. O qualcosa del genere". Un conoscente di **Videogiochi** cerca di ricordare il nome di un misterioso coin-op. "E c'era un gatto. No, due gatti. E dovevi… evitare le mele. O le dovevi afferrare? In ogni caso, c'era un lupo. Sì un lupo. O forse era un maiale. No, era sicuramente un lupo. Forse…" Mentre nuota nella nostalgia tentando di diradare la nebbia che avvolge la sua memoria, **Videogiochi** indovina di cosa sta parlando consultando il suo enorme archivio mnemonico videoludico. Era *Pooyan* no? Esatto.
Ma anche se **Videogiochi** non fosse riuscita a trovare una risposta, quella persona avrebbe potuto consultare questo sito, che punta a sfruttare la tribù di internet per tradurre confusi ricordi in assolute certezze. Basta postare la descrizione del 'gioco senza nome' nell'apposita sezione e pioveranno ipotesi e suggerimenti. "Ricordo che c'era anche un gioco di Mario sullo skateboard", continua il conoscente. Hmm… se lo dici tu.

## 10

**Giappone:** *Minna no Golf Online* porta in rete nonni e bambini. Chi è il migliore?

"Okay, mio piccolo amico, sembra facile, ma in realtà il golf non è uno sport per tutti"

"Vedi, questa zona non sembra molto difficile, ma in realtà... hai bisogno di un effetto come questo e..."

"Hai visto? Hai visto?"

"Nonno, sei così braaaavo".
"Hmm… cosa hai detto?"

"Sei il migliore nonno!"
"No, no, no, grida più forte. Tieni, usa questo…"

"NONNO, SEI IL NUMERO UNOOOOOOOO!"

"Aaaaaaaah, questo già lo so"

# BIFFOVISION

## Contro tutto e contro tutti

### Non è ora che Lara Croft se ne vada in pensione?

Non ho mai visto un film di 'Tomb Raider' o il film di 'Resident Evil'. O nessun film ispirato dai videogiochi, dai tempi dell'opinabile 'Super Mario Bros'. In effetti sono quattro anni che non lascio il mio soggiorno, non contando la volta che sono stato inseguito fino in strada da quello che pensavo fosse il fantasma di un orso, ma che in realtà non era altro che la mia stessa ombra. Mi sono sentito abbastanza beota quando ho girato l'angolo e il fantasma orso è riuscito a superarmi e poi... poi una nuvola è passata davanti al sole.

A parte questo, con ogni probabilità non andrò a vedere nemmeno 'Resident Evil 2' o i film di 'House of the Dead'. O 'Crazy Taxi' o qualsiasi film collegato ai videogiochi, per il resto della mia vita. Perché? Be', a parte il fatto che il multisala locale mi proibisce l'ingresso perché una volta mi sono messo a fare dei disegnini con un pennarello sullo schermo bianco... Semplicemente non ne ho voglia! Eppure, pur non avendo visto nessuno dei film summenzionati, un sacco di gente l'ha fatto, e di conseguenza la protagonista di *Tomb Raider* è diventata sempre più saldamente l'ambasciatrice del videogioco moderno [nell'immaginario collettivo]. E vai.

Durante una recente riunione di famiglia, ho sparato lì quella che credevo fosse una battuta comprensibile solo da un nerd fanboy, suggerendo che una delle nostre parenti, decisamente in carne, potesse partecipare a un'imminente serata di gala vestita da Lara Croft. Appena pronunciate queste parole mi aspettavo di trovarmi di fronte un muro di facce perplesse e di domande del tipo "Chi è Lara Croft?" o "Perché ti sei levato i pantaloni mentre dicevi il suo nome?". Invece, per la gioia di questa parente cicciona, l'intera stanza è scoppiata a ridere a crepapelle, con tutti i membri della mia famiglia che scagliavano frecciate alla povera ragazza suggerendo che potesse farsi fare "un paio di pantaloncini utilizzando la stoffa di un dirigibile" e che per tirarcela fuori alla fine della giornata ci sarebbero voluti "quattro body builder con tanto di arpioni".

Questo non solo ha dimostrato che la mia famiglia è composta da bastardi senza pietà, che non provano la minima compassione per i sentimenti di una loro simile soprappeso e insicura, ma mi ha lasciato decisamente deluso per il fatto che Lara Croft sia ancora oggi l'unica figura riconoscibile per l'intero medium videoludico. Certo, fermate una vecchietta per strada e magari saprà chi è Pac-Man. Mario e Sonic: entrambi potrebbero essere riconosciuti da qualche passante. La mia amica del cuore riesce addirittura ad individuare Ty the Tasmanian Tiger in mezzo a mille altri personaggi (io non ci riesco, ad esempio), ma solo perché suo figlio ci gioca sul suo GameCube. Se le faccio vedere un disegno di Solid Snake o Max Payne o Master Chief o Gordon Freeman, protagonisti di alcuni dei migliori giochi degli ultimi anni, otterrò solo uno sguardo perplesso. Se diamo un'occhiata all'olimpo degli eroi dei videogiochi, Lara Croft rappresenta l'inclusione più recente nonché il personaggio più conosciuto.

Nel periodo immediatamente successivo all'esplosione di *Tomb Raider*, ci siamo sciroppati l'inevitabile ondata di cloni di Lara (alcuni con la spada, altri in pantaloncini ancora più minuscoli), ma nessuno è riuscito ad avere il benché minimo impatto sul pubblico. Da allora, a parte la solita, pallosissima e penosa processione di personaggi animaleschi 'alla Sonic', sembra quasi che l'industria abbia rinunciato a creare nuove figure di richiamo per il mercato. Ironicamente, adesso che il marchio Microsoft è fermamente associato a quello di Xbox, la figura più riconoscibile per la console rimane quella di Bill Gates.

D'accordo, non è sempre facile trovare un nuovo personaggio carismatico. Basta vedere George Lucas, che dopo 20 anni e due film penosi, deve ancora tirare fuori un cattivo di 'Guerre Stellari' all'altezza di Darth Vader. E, in termini ludici, un personaggio di quel tipo viene accostato idealmente a un gran gioco. Il segreto per creare un'icona dalla longevità sicura e un videogioco che possa essere apprezzato da tutti è, in entrambi i casi, la semplicità. Il creatore dei Simpson, Matt Groening, ha dichiarato una volta di aver preso ispirazione per i suoi personaggi da quelli di un libro di Walt Disney e di averli ridotti a forme molto semplici, riconoscibili anche solo dal loro contorno.

Per tornare alle pellicole di Guerre Stellari, i film originali erano più accessibili, perché più semplici. 'La Minaccia Fantasma' e 'L'Attacco dei Cloni' erano costellati di pallosi intrecci politici e così tanti dettagli inutili nella trama che solo George Lucas poteva trovarli interessanti. O capirli. Sì, certo, 'L'Attacco dei Cloni' ha effetti ottimi, ma che cazzo sta succedendo?

*Tetris* o *EyeToy* sono quello che sono. Non avete bisogno di un manuale d'istruzioni o altro. Questo non significa che ogni gioco debba essere semplice, ma perché darsi la pena di creare un personaggio interessante e riconoscibile per poi piantare tutto nel bel mezzo del processo e finire per tirar fuori un patetico gatto con un aspirapolvere magico? Il marketing e le pubbliche relazioni non possono fare miracoli.

Il successo solitario di Miss Croft non sarebbe nemmeno un problema se non fosse che i vari episodi di *Tomb Raider* sono un raro concentrato di inutilità. A causa di Lara, *Tomb Raider* è la porta d'accesso ai videogiochi per molti casual gamer e neofiti, e quando questi entrano, quello che si trovano davanti è un ammasso informe come *Angel of Darkness*.

Certo, è difficile disegnare a tavolino un'icona in grado di durare o imporre una moda nella psiche della cultura popolare. Ma proprio come la musica ha sempre bisogno dei Beatles o degli Stones, o dei Blur e degli Oasis, il mondo dei videogiochi ha bisogno di qualcosa di equivalente. I videogiochi sono più belli e più divertenti di quanto non lo siano mai stati in passato, ma se pensate che Gordon Freeman, coi suoi occhiali e la tuta arancione, o il banale Jak possano finire sulla copertina di Time, rimarrete alquanto delusi.

**"È davvero triste vedere un clone femminile e maleodorante di Indiana Jones e l'amministratore delegato di Microsoft diventare il volto dell'industria videoludica"**

È davvero triste vedere un clone femminile e maleodorante di Indiana Jones e l'amministratore delegato di Microsoft diventare il volto dell'industria videoludica. Ecco la mia idea: che ne dite di un gioco con protagonista un albero di Natale con delle tette giganti? La sua sagoma sarebbe facilmente riconoscibile mentre i suoi airbag farebbero la gioia di tutti i quattordicenni e rappresenterebbero qualcosa a cui aspirare per tutte le giocatrici femminili. E per ampliare il suo appeal, potrebbe essere un miliardario a capo di una multinazionale malvagia. Sarebbe un essere misterioso, fumerebbe e si muoverebbe con tecniche stealth. Ecco, ho salvato l'industria dei videogiochi. Non ringraziatemi.

*Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di* **Videogiochi**.

# AV OUT

**Toshihiro Nagoshi, general manager, divisione Sega Creative Center**

**Come soddisfare una società ossessionata dalla convergenza?**

La prossima generazione di console sta iniziando ad occupare sempre più spesso i miei pensieri. Naturalmente il progetto più interessante sembra essere quello di PlayStation3, seguito da Xbox2 e dal 'GC2' o come verrà chiamata [la console Nintendo]. Ma nel profondo sento qualcosa, una sorta di tristezza per il fatto che non figuri una console Sega nella lista. Se poteste ascoltare i miei pensieri, li sentireste singhiozzare e dire fra le lacrime "Mi sono quasi dimenticato che abbiamo abbandonato il mercato dell'hardware". È una sensazione davvero triste, che mi riempie il cuore anche mentre scrivo queste righe. Ma siamo ancora molto attivi nel mercato dei coin-op, quindi in un certo senso, nel mercato hardware, giusto?

Eppure sareste d'accordo sul fatto che se Sega annunciasse una nuova console proprio ora, questo sarebbe un argomento non da poco per questa pagina, no? Be', che coincidenza! Ecco la notizia bomba! Per quanto riguarda la prossima generazione di console da casa, Sega è proprio intenzionata a…

Dai, quasi ci stavate credendo vero? Sto solo scherzando. Ma devo ammettere che un annuncio improvviso del genere non sarebbe affatto inadeguato considerando la personalità della nostra società. È proprio il genere di cose che abbiamo fatto in passato.

In ogni caso, torniamo alle console della prossima generazione. Che genere di design dovrebbero avere? E quali caratteristiche? Credo che siamo tutti molto interessati a questi argomenti. Una sola cosa è certa: molte delle caratteristiche che le case produttrici aggiungeranno [alle console] non avranno alcuna attinenza coi videogiochi. Per illustrare questo concetto, prendiamo come esempio la telefonia mobile in Giappone. Qui il cellulare è stato oggetto di un'evoluzione epocale, veloce e dinamica nell'ultimo paio d'anni, tanto da diventare quello che io oggi chiamerei una 'Key Station'. Certo, con il vostro cellulare potete chiamare altre persone, ma questa è ormai una caratteristica minore se paragonata alla gettonatissima possibilità di spedire e-mail o al fatto di poter realizzare filmati fluidi in alta risoluzione! E avete sentito la qualità del sonoro? No, non la qualità della trasmissione telefonica, ma della riproduzione dei file audio. Incredibile! Il mio cellulare è una vera stazione multimediale; può gestire i trasferimenti bancari, veri giochi 3D e accedere a Internet. Posso usare la porta a infrarossi del mio telefono per pagare a numerosi distributori automatici in tutta Tokyo o anche usarlo come telecomando per cambiare i canali della mia TV. Ad essere sincero, sebbene questa convergenza sembri folle, ho provato tutte queste caratteristiche e devo ammettere che è molto utile. E una volta che accetti un dispositivo, una Key Station, grazie al quale puoi avere accesso e controllare ogni cosa, ecco che inizia a diventare utile nella tua vita quotidiana.

Forse avremo anche una convergenza fra telefoni e console. Questo significa che lo stesso cellulare che fa tutto quello che ho elencato finirà per controllare anche la PS3 direttamente? O sarà forse un compito per la PSP, il nuovo portatile annunciato da SCEI solo qualche mese fa? Magari sarà come per il Game Boy Advance e il GameCube, dove bisogna comprare un cavo opzionale per far comunicare la console col portatile. Comunque, sia che si tratti della PSP o del cellulare, ho la sensazione che una simile mossa con la PS3 non sia del tutto da escludere. Non vi sembra che tutto sia sempre meno incentrato sul videogioco e sempre più sull'elettronica di consumo?

**"Non vi sembra che tutto sia sempre meno incentrato sul videogioco e sempre più sull'elettronica di consumo?"**

E in questo caso, che succederà con Xbox2? Per Microsoft, il marchio Windows è conosciuto e rispettato. Ne consegue che se Sony avrà un approccio orientato all'elettronica di consumo, sarebbe naturale per Microsoft adottare un approccio 'da computer'. Ha senso? Per me è logico. È naturale per entrambe le società muoversi nel settore che conoscono meglio, e né Sony né Microsoft hanno una storia nel campo dei videogiochi. Provengono dall'esterno e lo sviluppo delle loro rispettive console potrebbe essere influenzato da quello che sono fondamentalmente. Spero che sia così.

Perché se questo accade, ci sarà un'idea ben definita dietro ad ogni console e gli utenti non avranno alcun problema a scegliere quale comprare. Una scelta fra il patrimonio di Sony e quello di Microsoft renderebbe il tutto più semplice. Inoltre, siamo in un periodo in cui il valore delle singole cose, delle qualità individuali, sta svanendo. Tutti vogliono molte 'cose' contemporaneamente: ecco la convergenza. E realizzare un nuovo oggetto con queste premesse è difficile, specialmente quando devi dire alla gente che quello che stai facendo è grandioso, sia in termini di importanza che, soprattutto, in termini di valore. Torniamo al mio esempio, il cellulare. In Giappone le caratteristiche della fotocamera, come il numero dei pixel del CCD e le dimensioni della memoria, hanno un impatto terrificante sulle classifiche di vendita dei telefonini, specialmente presso l'utenza femminile. È piuttosto bizzarro. Voglio dire, è solo un telefono, no? L'importante è che si possa fare il numero, rispondere, parlare e sentire, giusto?

Naturalmente è tutta una questione di domanda e offerta, quindi non dobbiamo lamentarci di nessuno se non di noi stessi. Durante le sessioni di feedback sento spesso la gente dire "mi piacerebbe questa caratteristica, e anche questa e…". Ma alla fine, quelle stesse persone, raramente le sfruttano perché si rendono conto rapidamente che non sono così utili come immaginavano o magari sono difficili da usare. Questo modo di pensare è incredibilmente comune. Basta dare un'occhiata a Internet, dove ci sono tonnellate di commenti sadici da parte di gente che aveva suggerito per prima l'inclusione di quelle funzionalità. È proprio vero che viviamo in un periodo incredibile. E in un mondo così severo sarà più interessante che mai vedere come le case produttrici vorranno realizzare e dare alla luce le proprie console. Sono davvero curioso.

Tornando all'inizio di questa pagina, vi ho detto che ero triste perché abbiamo interrotto i nostri piani per lo sviluppo di console. E ho detto che avremmo fatto ancora console, ma stavo scherzando. Perché se fosse vero, non potrei scrivere le mie previsioni sulle imminenti macchine della prossima generazione di altre società. Poterlo fare mi fa quasi stare meglio! E avendo avuto le stesse preoccupazioni fino a non molto tempo fa, voglio esprimere il mio più sincero appoggio a loro. Ci vediamo!

*Prima della recente ristrutturazione di Sega, Toshihiro Nagoshi era il presidente del team di sviluppo interno Amusement Vision*

# TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Usiamo il testo

Da qualche parte, nel mondo, con ogni probabilità qualcuno sta progettando di realizzare il primo videogioco della storia basato su un libro di Fëdor Dostoevskij. Il brillante 'I Fratelli Karamazov', un acuto studio sul crimine, l'amore e la religione, nonché uno dei più grandi romanzi di tutti i tempi, sembra il titolo perfetto per garantire un minimo di rispettabilità artistica alla collezione di giochi di un possessore di PS2. Immaginate il potenziale per un'esplorazione completamente interattiva delle più profonde problematiche umane grazie alla moderna tecnologia videoludica. E poi dimenticatevi all'istante quello che avete immaginato, perché *I Fratelli Karamazov: Scontro fra menti* (come verrà chiamato quando il reparto marketing deciderà che sia necessario includere un sottotitolo leggermente evocativo) sarà un platform. Prima si dovrà aiutare Dimitri a uccidere il suo crudele padre, riempire di cartoni un soldato amico e saltare di qua e di là per raccogliere i rubli da consegnare alla sua ragazza. Poi si vestiranno i panni di Alësa nel tetro monastero e si dovranno imparare i colpi insegnati dal vecchio Padre Zommisa mentre si salta per recuperare le pagine di un antico testo religioso. Il tutto intervallato da cut-scene disegnate a mano e accompagnate dalla voce narrante di Sean Connery che parla con accento russo. Fantastico.

Adesso torniamo indietro di 21 anni, al Natale del 1982, quando un bambino ha appena ricevuto in regalo una copia di *The Hobbit* per il suo ZX Spectrum. È un'avventura testuale, ma quello che è davvero nuovo ed esaltante per questo genere è che praticamente ogni locazione ha una seppur grezza rappresentazione grafica. Guardare questo disegno che si materializza, linea dopo linea, in quelli che sembrano lunghi minuti, ha un che di stranamente ipnotico, soprattutto perché lo stile grafico così rigido e scalettato riesce ad essere incredibilmente evocativo. La concisione e la poesia delle descrizioni dei luoghi eleva l'atmosfera: "Sei in una caverna piccola e buia sepolta sotto la montagna". Ed è persino possibile parlare ad altri personaggi in maniera non sofisticata, ma funzionale: "TELL GANDALF 'BREAK DOOR'", per esempio.

La copia di *The Hobbit* (programmato, ricordiamolo, da un'unica persona, Philip Mitchell) di questo ragazzo ha una confezione molto grande, che contiene una copia del romanzo di Tolkien, così che lui possa leggere il libro mentre prosegue l'esplorazione del gioco, esaminando la prosa di Tolkien alla ricerca di indizi su come procedere nell'avventura, o lasciando che la grafica stilizzata del gioco lo aiuti ad immaginare le scene del romanzo. In un certo senso, la fruizione simultanea di libro e gioco è molto vicina ad essere descritta come un vero 'romanzo interattivo'. Immerso in questa esperienza rivoluzionaria per settimane, a un certo punto il ragazzo si sarà sicuramente chiesto quali meraviglie creative avrebbe potuto portare lo sviluppo della tecnologia negli anni a venire.

Due decenni dopo, quel ragazzo (che ovviamente sono io) inizia a giocare con un altro titolo chiamato *The Hobbit*. Stavolta si tratta di un'interpretazione cartoonesca, e dal budget molto elevato, ad opera di Inevitabile Entertainment per le console a 128bit. E, guarda un po', salta fuori che si tratta essenzialmente di un platform. Mi spremo il cervello cercando di ricordare quando mai Tolkien abbia speso pagine e pagine per descrivere accuratamente come Bilbo Baggins salta di piattaforma in piattaforma... Il bello è che per soddisfare un pubblico di pre-adolescenti, *The Hobbit* vede ora come protagonista un Bilbo dall'aspetto esageratamente bambinesco, piuttosto che l'avventuriero pelandrone di mezza età del romanzo.

Ora, potrà sembrare poco corretto denigrare un moderno videogioco apparentemente ben realizzato prendendo come esempio una vecchia avventura testuale, con diversi bug, che stava in 48k e che al giorno d'oggi nessun sano di mente si sognerebbe di giocare dall'inizio alla fine. E non voglio criticare Inevitable per essersi presa delle libertà con il testo del romanzo di riferimento. Ma in un certo senso è davvero deprimente vedere 20 anni di possibile evoluzione finire in fumo. Questo nuovo tie-in di 'The Hobbit' ha molto più in comune con altri videogiochi, come *Ocarina of Time* (a cui rende omaggio svariate volte o, per dirla in altro modo, da cui ruba una marea di idee), che con il romanzo di Tolkien. E ha alcuni tocchi pregevoli, come i minigiochi alla *Wario Ware*, ma è tutta roba che abbiamo già visto.

Invece di usare ed abusare del materiale letterario per inventare un nuovo, originale e meraviglioso genere di videogioco, gli sviluppatori hanno preso il libro e l'hanno ficcato senza troppe cerimonie nello stampino tipico del videogame, stampino che può essere utilizzato con qualsiasi licenza miliardaria. Ecco il problema: questo gioco poteva benissimo *non essere* il tie-in di 'The Hobbit'. Se non fossero stati concessi i diritti di Tolkien, si sarebbe potuto realizzare un gioco identico, magari caratterizzato dalla solita grafica ispirata alla mitologia di 'Dungeons & Dragons', apparentemente tanto cara agli sviluppatori di tutto il mondo.

Ma questo non è certo un caso unico di 'porting' mediocre da un altro medium al videogioco: diciamo anzi che è la regola. *The Hobbit* diventa così un coacervo di salti e affettamenti più o meno ripetitivi, mentre *Alice nel Paese delle Meraviglie* è un surreale platform in soggettiva. Tradurre una proprietà intellettuale già esistente in formato videoludico è più facile quando la fonte d'ispirazione è un film, dato che si tratta già di un medium visivo. Quando è uscito il videogioco *Le Due Torri*, Peter Jackson aveva già fatto tutto il lavoro più duro nell'adattare 'Il Signore degli Anelli' al grande schermo. E ricordo con piacere *Cobra*, una pellicola davvero opinabile di Sylvester Stallone che è diventata un buon platform-sparatutto per Spectrum. Ma da quando le avventure testuali hanno esalato l'ultimo respiro, adattare libri è diventata un'idea perdente dal punto di vista della creatività. La versione di *The Hobbit* del 1982 aveva un grosso vantaggio rispetto alla sua incarnazione attuale perché usava lo stesso materiale della sua fonte d'ispirazione: le parole.

**"Tradurre una proprietà intellettuale già esistente in formato videoludico è più facile quando la fonte d'ispirazione è un film, dato che si tratta già di un medium visivo"**

In ogni caso, questo è un mondo libero, e gli sviluppatori continueranno a realizzare videogiochi tratti da libri, senza dubbio. Magari un giorno qualche game designer geniale riuscirà a creare qualcosa di mai visto e assolutamente eccezionale. Ma nel frattempo, se tutto quello che dovete fare è sfornare un altro noioso platform con cut-scene e una voce narrante deputate a coinvolgere emotivamente il giocatore nella storia senza tempo di un classico della letteratura, forse è meglio che vi limitiate a quegli autori che sono morti da tempo. In questo modo almeno non rischierete di incorrere nelle ire di qualcuno le cui creature sono state bellamente tradite.

*Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'*

# THE FIRST PLACE

Ivan Fulco

**The [Video]Doors of Perception: la falsa utopia del fotorealismo**

Il mio libro di Storia delle Scuole Medie sta lentamente tirando le cuoia. Il tempo (nella forma subdola di umidità) ha ormai compromesso il suo colore e la sua integrità, riducendolo a potenziale carta da macero. Il mio libro di Storia un tempo era leggibile. Oggi non lo è più. Ma questo vale solo per i libri? O ha un senso anche per i videogiochi?

Molti anni fa il videogioco poteva contare su una complessità visiva estremamente limitata. Ieri controllavamo omini di 10+ pixel in oscuri scenari scarsocromatici. Oggi controlliamo personaggi da migliaia di poligoni in luminosi scenari quasifotorealistici. Ma in questo passaggio il giocatore ha guadagnato o perso qualcosa? Il tema dell'evoluzione grafica oltrepassa il puro piacere visivo. Si muove piuttosto sul concetto di leggibilità...

*Contra*, Mission 1 - Jungle, 1988. Ai comandi di Bill Rizer, avanzo nella giungla bidimensionale del primo livello con l'incoscienza di chi non ha mai affrontato un episodio di *Contra* nella sua vita. La notte nera incombe su una vegetazione altamente stilizzata. Mi avvicino ad una postazione nemica. Individuo un colpo esploso in mia direzione. Evito il proiettile con un salto, poi rispondo al fuoco. Avversario terminato. Andiamo avanti...

Il videogioco, in particolar modo l'action game, ha un obbligo grafico-morale nei confronti del giocatore. Gli elementi su schermo devono essere chiari, distinti, perfettamente leggibili, per evitare ambiguità o rallentamenti negli input. È il classico percorso di azione | reazione dell'Interattività: Vedo | Elaboro | Agisco. Ovvero: Occhio | Mente | Mano. In questo percorso, il videogioco può incidere direttamente solo nel primo passaggio. La mente segue percorsi personali e perversi. La mano risponde solo alle nostre capacità psicomotorie. È l'occhio l'unico a doversi piegare agli input esterni, allo schermo, cercando di comprendere quello che gli viene offerto. Ma se il testo-videogioco non è perfettamente leggibile? In questo caso i tempi di comprensione si dilatano. E i tempi di reazione, di conseguenza, si estendono. Il proiettile bianco su sfondo chiaro viene interpretato con alcuni decimi di ritardo. Ed è esplosione. Il colpo portato dall'avversario straordinariamente dettagliato viene compreso con alcuni centesimi di ritardo. Ed è calcio in faccia. La forma del blocco policromatico che sta cadendo dall'alto viene intuita con un impercettibile scarto temporale. Ed è bestemmia. Un mondo ingiusto, sul quale il videogioco non vuole e non può fondarsi. È per questo motivo che la *leggibilità* di un videogioco assume un ruolo fondamentale. Ma questa presunta *leggibilità* è in relazione con la qualità grafica? Più chiaramente: un gioco recente è certamente più leggibile di un retrogame?
*Contra: Shattered Soldier*, Mission 1 – Fortress, 2002. Ai comandi di Bill Rizer, avanzo nello scenario post-atomico bidimensionale del primo livello con la sicurezza di chi ha già affrontato numerosi episodi di *Contra* nella sua vita. Un cielo con i colori del day after incombe su una dettagliata ambientazione industriale. Mi avvicino ad una postazione nemica. Non individuo un colpo esploso in mia direzione. Non evito il proiettile e non rispondo. Bill Rizer è a terra. Giocatore terminato. Ok, ricominciamo...

**"È il classico percorso di azione | reazione dell'Interattività: Vedo | Elaboro | Agisco. Ovvero: Occhio | Mente | Mano. In questo percorso, il videogioco può incidere solo nel primo passaggio"**

La velocità di percezione si basa su meccanismi molto complessi. Eppure esiste un elemento molto semplice con il quale è direttamente in relazione: il *contrasto oggetto/sfondo*. Più nitido è l'oggetto, minore è il tempo necessario ad elaborarlo. Un elemento subordinato a sua volta ad altri due fattori: il *contrasto di colore* e la *definizione dei contorni dell'oggetto*. Pixel nero su schermo bianco. Perfetto contrasto, perfetta definizione. La grafica dei videogiochi si è evoluta in maniera esponenziale negli ultimi anni. E oggi è possibile riprodurre su schermo oggetti che un tempo sarebbero stati troppo complessi. Eppure è paradossale notare come proprio i due elementi appena citati abbiano subito una netta involuzione. L'aumento dei colori a disposizione ha diminuito il contrasto medio tra sfondo e oggetti. L'utilizzo della grafica poligonale ha confuso i contorni degli oggetti stessi, anche tramite l'utilizzo di tecniche dedicate come l'antialiasing. Ma allora è possibile che nel videogioco non ci sia più richiesta di percezione?

Oggi guardiamo l'orizzonte. E in fondo sembra esserci il fotorealismo: il traguardo massimo graficamente raggiungibile da un videogioco. Ma il realismo visivo non allontana forse il giocatore dall'immediatezza della percezione? Il videogioco moderno, in genere, non richiede le medesime capacità percettive del passato. Il gioco di azione si è evoluto in modo da non frustrare il giocatore, non costringendo più ad estenuanti movimenti pixel-perfect. Se in giochi come *Tempest* (Atari, 1981), *Spy Hunter* (Bally Midway, 1983), *Metro-Cross* (Namco, 1985) o *Space Harrier* (Sega, 1986) percepire l'ostacolo in un tempo minimo poteva essere vitale, permettendoci di riconoscere l'oggetto e di agire di conseguenza, qualsiasi opera poligonale di questa generazione mostra una tolleranza all'errore evidentemente maggiore. Quando il videogioco torna indietro, cercando di recuperare le meccaniche ostili del puro action game, il giocatore si ritrova all'interno di mondi più affascinanti, ma potenzialmente meno funzionali. Negli ambienti poligonali del presente, così come avvenuto per la serie di *Contra*, si guadagna una realtà più complessa, ma si rischia di perdere la sensazione di controllo totale, di istantanea percezione della situazione, sfumata in quei decimi di secondo di incertezza scaturiti da un contrasto o una definizione non perfetti. Ma se il videogioco nasce proprio come prova di abilità, come strumento per testare le capacità di reazione del giocatore, il fotorealismo non significa osteggiare tali caratteristiche? E questo non porta ad allontanarsi dalle proprie radici? Non c'è solo action-game sugli schermi. E le nuove frontiere grafiche hanno portato il videogioco a nuovi livelli di espressività. Ma esiste sempre un compromesso sul quale il videogioco deve interrogarsi. Il compromesso tra Grafica e Leggibilità. Tra immagini al servizio del gioco e gioco al servizio delle immagini.

# MATTSCAPE

Matteo Bittanti

**Giocare per capire. Capire per giocare**

Yoga. Ho praticato lo yoga per qualche tempo perché volevo imparare a concentrarmi. Focalizzare l'attenzione. Migliorare la coordinazione occhio-mano. L'obiettivo, beninteso, era prettamente pragmatico, non spirituale. Volevo finire *Project X* (Team 17, Amiga). La difficoltà inumana di quello sparatutto era per me fonte di frustrazione prima ancora che divertimento. O meglio, non riuscivo a capire dove cominciasse l'una e dove finisse l'altro (e viceversa). In ogni caso, non potevo smettere. C'è qualcosa di profondamente masochistico nella prassi videoludica. Chiedevo allo yoga di insegnarmi l'arte della meditazione e della pazienza, *conditio sine qua non* per superare il boss del terzo livello. Fatto sta che alla prima lezione, con mia grande sorpresa, mi è stato detto che avrei dovuto imparare a respirare. Alla seconda, anche. Alla terza, idem. "Sto perdendo tempo", mi sono detto. E me ne sono andato. Per la cronaca, non ho mai finito *Project X*.

Lo scorso ottobre, una minuscola ma esuberante software house indipendente che si fa chiamare Powerful Robot Games, ha pubblicato un gioco intitolato *September 12* sul portale Newsgaming.com (cfr. Mattscape su **VG**002). Si tratta di un esperimento interessante e ardito: "la simulazione incontra le vignette di satira politica", si legge nell'homepage. Il manifesto programmatico è sintetico, ma vibrante: "Crediamo che i videogiochi non siano un semplice divertimento [...]. I giochi e le simulazioni possono aiutarci a riflettere su quello che succede nel mondo. Ci serviremo dei videogiochi per analizzare, dibattere, commentare e riflettere su eventi di portata internazionale". La prima di queste riflessioni interattive è *September 12*, realizzato in Shockwave e fruibile gratuitamente in rete. Di cosa si tratta?

Il 'gioco' è ambientato in una cittadina mediorientale, popolata di individui 'normali' e di terroristi, questi ultimi riconoscibili per via dei mitra che imbracciano. Lo scopo del gioco è ambiguo. Le istruzioni sono essenziali ma al tempo stesso vaghe ("Non si vince, né si perde. Puoi sparare o meno"). Lo stile è fumettoso (e non poteva essere altrimenti), l'interfaccia è elementare. Per mezzo del mouse, il 'giocatore' muove un mirino sullo schermo. Premendo il pulsante, si sparano missili a lunga gittata che, in pochi istanti, raggiungono il bersaglio provocando danni a cose e persone.

Sorge spontaneo cliccare come degli ossessi per blastare i terroristi. Del resto, è la logica di *Counter-Strike* e *Rainbow Six*, nei quali l'unica forma di negoziazione prevista è la violenza. Una logica che abbiamo introiettato dopo anni di interazione, e che oggi è diventata quasi 'trasparente'. Bastano tuttavia pochi istanti di gioco per rendersi conto che questa tattica è del tutto controproducente in *September 12*. Nel tentativo di uccidere i criminali, si finisce per colpire indirettamente i civili che si trovano nel raggio d'azione dell'ordigno, danneggiando per di più edifici e bazar. Liquidando un innocente, per reazione, i suoi cari si trasformano in terroristi desiderosi di vendicarsi. Risultato: perseverando con la tattica demolitrice, nel giro di pochi minuti a) la città si riduce ad un cumulo di macerie, b) oltre ai terroristi, finirete per massacrare un gran numero di innocenti, c) come conseguenza, il numero dei civili 'convertiti' al terrorismo aumenterà esponenzialmente.

Detto altrimenti, *September 12* pone un problema senza offrire alcuna soluzione. Al giocatore sono concesse due possibilità: intervenire in modo violento, oppure limitarsi ad osservare la situazione. Nel secondo caso, il numero dei terroristi resta invariato. Il messaggio è chiaro: *September 12* è un commento 'ludico' ad eventi tutt'altro che virtuali. Ovvero: la strategia della ritorsione violenta di Israele (sterminare i terroristi che minano la sicurezza della nazione rispondendo colpo su colpo ad ogni attacco, a costo di uccidere civili) oltre ad essere brutale e disumana, è svantaggiosa e inefficace. Lo stesso vale per la politica americana della "tolleranza zero" contro il terrorismo, che prevede operazioni di annientamento preventivo per evitare il ripetersi di altri '11 settembre'.

**"Ora, esistono due tipi di specchi. Quelli riflettenti. Quelli deformanti. I videogames sono specchi. Ora, esistono due tipi di specchi..."**

Il gioco ha diviso il popolo della rete. Accanto alle lodi, non sono mancate critiche feroci. Lo sviluppatore **Greg Costikyan**, che non ama le parafrasi, lo ha definito "un'oscenità del cazzo". **Jesper Juul**, teorico dei videogame, pur apprezzandone l'idea di base, ne critica i limiti ideologici, sottolineando che "il gioco non spiega che il terrorismo non è altro che una forma di fascismo mascherato" (anche se questo messaggio viene esplicitato nelle FAQ di Newsgaming). Ergo, *September 12* è tutto fuorché ideologicamente neutro: veicola una serie di pregiudizi, stereotipi e messaggi che ne compromettono l'efficacia pedagogica (lo stesso limite, se vogliamo, dell'ultimo film di Michael Moore, 'Bowling a Columbine'). I terroristi 'virtuali' si limitano a deambulare per il villaggio senza una meta precisa, esattamente come i civili, laddove quelli 'reali' tendono a farsi esplodere sugli autobus, nei centri commerciali e nei ristoranti, come attestano le immagini della CNN che, proprio mentre scrivo, descrivono l'ennesimo attentato...

In altre parole, scegliendo di non simulare l'operato dei terroristi ma enfatizzando l'aspetto disastroso della strategia repressiva, il messaggio di *September 12* finisce per perdere ogni valenza epistemologica. Il presupposto del gioco ('lasciando in pace' i terroristi, i terroristi 'lasceranno in pace' i loro obiettivi) è discutibile tanto quanto quello degli sparatutto in soggettiva.

Il punto, tuttavia, è un altro: come precisano i creatori del gioco, il Newsgaming non è una forma di simulazione 'tradizionale' (ossia un modello il più possibile realistico di un fenomeno), quanto piuttosto una sua parodia. Le strisce satiriche pubblicate su tutti i quotidiani del pianeta non mirano alla verosimiglianza, bensì dalla critica. La satira a fumetti è un commento, e come tale è soggettivo, parziale, polemico, ideologicamente gravido. In fondo, il newsgame ci ricorda che il terrorismo è un effetto, non una causa. La grande forza di *September 12*, al di là dei limiti veri o presunti, sta nel fatto che mette in discussione termini e nozioni quali "gioco", "simulazione", "notizia", "terrorismo", "violenza", "satira".

Per quanto mi riguarda, il Newsgaming è l'equivalente dello yoga. Così come occorre imparare, o meglio, re-imparare a respirare prima di poter apprendere l'arte della concentrazione, allo stesso modo il Newsgaming rappresenta un modo intelligente per imparare, o meglio, re-imparare a giocare. Perché per giocare bisogna capire e per capire bisogna giocare.

La vera domanda, oggi come ieri, è una sola: abbiamo tempo, voglia e, soprattutto, l'umiltà di metterci in discussione?

---

*Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di* **Videogiochi**.

# MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

## Come il gioco gioca i giocatori

Ma cos'hanno i giornalisti della stampa generalista contro i videogiochi? A cosa si riferiscono pedagogisti e psicologi quando sostengono che i videogame sono pericolosi? Non parlano certo del tasso di violenza, perché anche Shakespeare non era timido in fatto di spargimenti di sangue. Ciò che disturba è forse il fatto che la violenza (o la discriminazione) non è rappresentata, ma compiuta. È il giocatore, in prima persona, che uccide. Il suo gesto, volontario e consapevole, lo rende colpevole. Al giocatore non viene insomma perdonata l'autorità che detiene su un testo debole, che si lascia influenzare, manipolare dal suo fruitore. Dopotutto, la nostra cultura si basa sull'idea di un testo biblicamente forte.

La polemica del 2003, almeno in Italia, ha riguardato *Grand Theft Auto*. L'Osservatorio della terza età ha promosso una campagna (anche all'interno delle commissioni parlamentari) per bloccare il gioco o rendere più severe le misure intraprese contro chi lo vende a minorenni. Fra le varie argomentazioni, una recitava che il pericolo per i giocatori è maggiore in quanto, secondo un'indagine, il 38% di loro (e il 50% dei maschi) afferma di *immedesimarsi* nel gioco. Ed ecco allora un secondo elemento: non solo fa paura un testo che abdica la propria autorità, ma anche un individuo che rinuncia al proprio sé sociale e diventa qualcun altro.

Sì, forse è proprio questo travestitismo digitale che inquieta gli osservatori del fenomeno. Videogiochi, Internet, chat, ovunque ci si può creare un nuova identità. Con alcune differenze, però. Nei videogiochi, ad esempio, il processo di metamorfosi del sé opera diversamente che nelle chat. Lì si può decidere di essere delle dodicenni con la passione per *Hello Kitty* e i cincillà, e tanto basta per diventarlo. Nei videogiochi non abbiamo questa libertà di scelta. Tuttavia, non è la libertà quello che manca. Nel mondo delle chat, infatti, nessuno ci prenderebbe sul serio se svelassimo di essere un'astronave a forma di barretta respingente. Una barretta respingente che si può muovere solo a destra o a sinistra. E che deve salvare l'universo. Eppure nel mondo di *Arkanoid* tutti ci prendono profondamente sul serio.

La differenza è che nei videogiochi non creiamo la nostra identità, ma la riceviamo. Nasciamo un'altra volta, in un mondo sconosciuto in cui, come bimbi, inciampiamo imparando a fare i primi passi, emettiamo i primi vagiti. Poi, cresciuti, facciamo quello che dobbiamo. In effetti, non siamo noi che assumiamo una nuova identità, è piuttosto lei che assume noi. E spesso, ci assume part-time. Quante volte siamo stati le gambe del protagonista, che mulinano per fuggire dal razzo teleguidato dell'invasore spaziale, o le sue braccia e i suoi occhi, mentre prendiamo la mira per colpire al cuore? E mai una volta ne siamo stati le labbra, mentre baciano la principessa ormai in salvo. Il bacio finisce per essere rappresentato in una sequenza video da cui il giocatore è escluso, gettato nuovamente dietro lo schermo, nel ruolo di spettatore. Ci viene data in custodia un'identità solo per un tempo limitato, e in più ci vengono assegnati compiti di basso livello.

E allora perché mai si gioca? Perché si deve cercare di salvare la principessa svampita (tutte le volte!) invece di godersi le piacevolezze dei paradisi artificiali in cui si è capitati? Perché, una volta giunti a Silent Hill, vedendo la brutta aria che tira, non si torna da dove si è venuti? E perché non si può ballare sul tappetino come si vuole, invece di seguire i passi indicati sullo schermo?

Il gioco non solo ci assegna un'identità, ma ci mette a confronto con dei valori, ci espone ad eventi cui siamo chiamati a rispondere. Ci sono risposte giuste e risposte sbagliate. Non importa se per aprire quella porta di legno marcito dobbiamo per forza trovare la chiave nascosta sotto il materasso del Polifemo di turno, oppure se finalmente ci viene concesso di sfondarla con un calcio, sbloccarla con un incantesimo, incenerirla con un colpo di bazooka. Ciò che importa è che ci sono azioni che funzionano ed altre che non funzionano. E il gioco non è certo timido nell'insegnarci a distinguere fra le due situazioni. Ci ferisce, ci priva dei nostri oggetti, ci fa ripetere una stessa prova centinaia di volte, ci uccide e a volte la nostra morte non è punizione sufficiente: fa morire l'intero universo con noi. Il gioco, insomma, premia e punisce, e così facendo ci insegna a diventare giocatori perfetti, giocatori modello.

Tuttavia, è proprio nei meandri di questa struttura coercitiva che nasce e si sviluppa il piacere del giocatore. Un piacere che affonda le sue radici nel processo di conoscenza di un nuovo mondo, ma nei *suoi* termini, non nei nostri, stabilendo così un dialogo fra le possibilità d'interazione e i limiti con cui queste possibilità si incontrano e si scontrano continuamente. Un dialogo che non è unicamente una sfida logica alla comprensione dei meccanismi del mondo ludico, ma è prima di ogni altra cosa uno scambio di emozioni, valori, passioni. Nei videogiochi, la libertà nasce solo dai vincoli. La libertà assoluta non crea ruoli, non crea storia, non crea divertimento. Smettiamo di chiedere più libertà agli sviluppatori, ma chiediamo piuttosto vincoli più interessanti, più profondi, che mettano in gioco la nostra identità in modi inaspettati e impossibili per gli altri media.

**"Nei videogiochi non creiamo la nostra identità, ma la riceviamo. Nasciamo un'altra volta, in un mondo sconosciuto in cui, come bimbi, inciampiamo imparando a fare i primi passi"**

Rimane il problema di chi debba essere fatto responsabile per queste nuove identità. In altre parole, chi è che prende a calci vecchiette e prostitute in *Grand Theft Auto*? Qualcun altro, come in un film, o noi stessi, come nella vita reale? A prendere a calci i passanti non siamo noi, ma siamo noi. È un processo di metamorfosi in cui giocatore e gioco creano, durante il farsi dell'interazione, un'identità ibrida, strutturata in modo così composito che per le scienze sociali è stato finora assai difficile spiegarne gli attributi. I videogiochi sono un oggetto di studio molto complesso e, in fondo, non si può dare tutta la colpa a psicologi e pedagogisti se non hanno ancora capito quello che invece percepiscono benissimo i giocatori, giocando.

*Massimo Maietti è stato editor di KWgiochi, cura la rubrica 'Video Cultura' su TIM. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di* **Videogiochi**.

# THE NEON BIBLE

Paolo Paglianti

## Maledette console. L'importanza del tasto F5

Qualche anno fa, quando un possessore di computer incontrava un possessore di console, spesso si sentiva dire: "Su pleistescion ho dei giochi di calcio belli per davvero, tu al massimo hai *FIFA*". E lui, che come nelle migliori console war si era studiato la risposta a casa con gli amici e il fratello maggiore che fa karate, pronto gli rispondeva: "Sì, ma io a *Tomb Raider* salvo quando mi pare, tu devi trovare le palle blu". E lo scontro finiva, all'incirca, alla pari. Purtroppo, la situazione non è più così splendidamente bilanciata. Oggi su console continuano a esserci giochi, anzi, interi generi ludici che su PC non si fanno nemmeno vedere (l'ultimo picchiaduro che ho giocato con intensa goduria su un computer è stato probabilmente *IK+* su Amiga), ma la questione dei salvataggi non rappresenta più una scusa plausibile. E non nel senso che ora anche su console sia possibile salvare (cosa peraltro vera nella maggioranza dei titoli, grazie all'avvento di memory card e hard disk vari), ma perché in moltissimi titoli per PC si salva alla 'sporca maniera' delle console.

Un esempio? *Halo*. Microsoft, Bungie e Gearbox hanno avuto anni interi a disposizione per portare su PC quello che è da molti considerato ancora oggi il miglior titolo per Xbox. E questo senza dimenticare che *Halo* in origine era stato pensato e progettato proprio per PC. Gli sviluppatori hanno fatto un lavoro a dir poco splendido per la sezione multiplayer, ma per la parte single player hanno mantenuto esattamente lo stesso sistema di salvataggio, persino gli stessi save-point. Ora, siamo tutti d'accordo sul fatto che gli scudi del nostro Capo si ricarichino da soli e quindi non sia così grave non poter salvare in ogni momento. Siamo anche concordi nel ritenere i save-point distribuiti con giustezza e posizionati con parimenti saggia preveggenza prima di tutti i combattimenti più importanti. Resta il fatto che possiedo un hard disk che da solo costa quasi come metà Xbox e vorrei salvare quando pare a me, non al programmatore di Bungie. Quando la mia adorata moglie mi chiama per la cena o per lavare i piatti, quando c'è un rigore per l'Inter, quando suona il telefono. Vorrei poter salvare per quando mi crasha il PC, quando le pile del fedele Mx700 di Logitech si esauriscono (per contratto con Future Media, si devono esaurire sempre mentre sto giocando, mai quando sto scrivendo) o quando ho così sonno che i giochi hanno tutti l'antialiasing 16x e il motion blur, persino il solitario di Windows.

Ho la presunzione di credere che quando una persona gioca con una console, metta in preventivo, ad esempio, una o due orette. Si assicura di poter usare il televisore e il salone per qualche tempo, spulcia sulla guida TV se non ci siano talk show o programmi analoghi che minaccino il suo sano divertimento elettronico, si piazza lì e il gioco è fatto. In più, le console non crashano (non spesso come il PC, quanto meno). Quindi, salvare in *Halo* o in qualsiasi altro gioco su console è una necessità meno impellente e frequente, quantomeno, rispetto a quando uno gioca su PC. E non vogliamo rivolgere un pensiero a chi gioca sul posto di lavoro? Ore e ore di straordinari, arriva il Capo (non quello di *Halo*, ma ha la bussola dei waypoint e la lista degli obiettivi nel cervello anche lui), il nostro eroe rapido come un felino preme F5 per salvare, ALT e F4 per tornare a Windows, dove lo attende già un bel foglio di Excel mezzo completato: "Bravo Rossi, lei sì che comprende i bisogni dell'azienda, le nove di sera ed è ancora qui a lavorare! Complimenti!". Certo, qui posso giocare. A casa, mia madre mi aspetta con 'Chi l'ha visto'.

**"Possiedo un hard disk che costa quasi come metà Xbox e vorrei salvare quando pare a me, non al programmatore di Bungie"**

Qualcuno obietterà: "ma *Halo* è un gioco vecchio (per console, almeno). Con i titoli nuovi queste cose non succedono". Magari, purtroppo non è così. Quando c'è in ballo una conversione o un titolo multipiattaforma, spesso le cose vanno proprio ed esattamente così. Un esempio? *XIII* di Ubi Soft. L'abbiamo scampata con *Splinter Cell*, ma con *XIII* anche su PC dobbiamo salvare in 'punti' prestabiliti. Se penso a quante volte ho rifatto il salto con il grappino sopra i container... Penso che il mio mouse Mx700 abbia mostrato i primi segni di cedimento proprio per le botte che si è preso in quella situazione (e i voli che si è fatto, sfighe di essere wireless). *XIII*, oltretutto, è basato sul motore grafico di Epic, su *Unreal*, quindi si sono pure sforzati per modificare il sistema di salvataggio. Insomma, l'hanno fatto apposta, ci si sono proprio messi!

Peraltro, non capisco il senso di questa scelta proprio dal punto di vista dei programmatori. Se *XIII* rimane comunque un buon gioco che tutti dovrebbero provare, quando queste cose succedono in un titolo 'così così' il risultato è che il giocatore su PC prende il suddetto gioco e lo mette sullo scaffale dei 'titoli da lasciar perdere', cancellando direttamente la directory senza passare dal wizard della disinstallazione, per sfregio. Qualche messaggio di errore del tipo "Directory not found" tra un paio di mesi gli ricorderà l'errore commesso.

Da ex-giocatore di WarHammer 40.000 aspettavo con fulgida trepidazione *Fire Warrior*, sparatutto 3D ambientato nel contorto futuro ideato dai geniacci creativi e del marketing di Games Workshop. E già sapevo che quel "multipiattaforma" sulla pubblicità non era lì per farmi stare tranquillo. Infatti, non solo non si può salvare liberamente, non solo gli scudi si ricaricano a casaccio, ma oltretutto se spengo il computer/mi crasha il PC/vado a lavare i piatti altrimenti me li trovo nel letto, ricarico e DEVO RIFARE TUTTO IL DANNATO LIVELLO! Bye bye *FireWarrior*, ricorderemo tutti la tua fulminea presenza sul nostro hard disk.

Mi chiedo se tutto questo non faccia parte di una sagace strategia per far sì che i giochi durino di più. Effettivamente, salvando prima di ogni angolo, se uno viene segato in due da un MG42 di un tedesco in *Call of Duty* comunque non deve rifarsi il livello, ma solo pochi secondi di gioco. Be', io *Call of Duty* l'ho finito tre volte e uno dei motivi è proprio il sistema di salvataggio. Penso che rendere l'esperienza di gioco frustrante non sia mai un buon metodo per allungare la longevità di un titolo. Rivolgo quindi una preghiera ai programmatori: visto che tra un po' non avremo più neanche la scusa delle patch, dei mod e degli add-on per motivare la superiorità del nostro attrezzo da divertimento elettronico rispetto alle console (nel senso che saranno disponibili anche per console, spero), inserite dei sistemi di salvataggio liberi e intelligenti, per favore. Vi prego. E ora scusate, torno a *Advance Wars 2*. Lì almeno posso salvare quando mi pare...

*Paolo Paglianti è senior editor di* **Giochi per il Mio Computer**. *Dal 1989 ha collaborato con diverse testate del settore, da K a ZETA.*

# PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

**Perché lo fai?**

Perché lo fai?
Luglio 1984, bar Stella, Lido degli Estensi. Il sottoscritto ha 7 anni. Nonna mi prende per un braccio di forza e mi trascina via dal cabinato su cui stavo tentando di giocare. "Devi socializzare, non puoi stare tutto il giorno su queste macchinette mangiasoldi!". Socializzare... che c'entra quando stai sfidando te stesso?

Arriviamo di fronte al calcio balilla, ci sono quattro ragazzini di 14 anni circa che stanno facendo una partita. "Ecco, questo si chiama Andrea - fa mia nonna presentandomi - adesso lo fate giocare con voi!". I quattro la guardano in silenzio, quel silenzio di chi vorrebbe protestare ma non ha il coraggio per farlo. Qualcosa di traducibile in: "E adesso questa che vuole? Come si permette di rovinare la nostra finale mondiale?". Poi uno di loro, il più timido, decide di rispondere, con estrema lucidità: "Sì... però... ma... Ok...". Mia nonna lo sposta di prepotenza, mi mette in piedi su una sedia e mi fa impugnare le manopole. "Vinci", mi dice. Poi si allontana verso la spiaggia. Il momento più imbarazzante della mia infanzia.

Mentre tentavo di colpire una pallina che non vedevo nemmeno passare, gli altri tre miei compagni di gioco sottolineavano la mia inettitudine con offese di varia natura. Sempre più avvelenati, sempre più volgari (uno di loro schiumava), sempre più imbastarditi per la finale buttata al vento. Senza contare il quarto escluso, che mi lanciava occhiate assassine, umiliato da una nonnetta di fronte ai suoi amici. Avrei dovuto pensare a come salvare la pelle, invece la mia testa era ancora nei labirinti di *Bubble Bobble* da cui ero stato strappato. Il giorno dopo quello schema l'avrei superato!

Ecco perché lo faccio. Perché videogioco intendo. Lo faccio perché c'è una differenza fra me e quelli là fuori. Ed è tutta nei chilometri sui quali abbiamo lasciato correre la fantasia. Loro hanno un mondo da conoscere, io ne ho quanti ne voglio. Non è evasione dalla realtà, è condivisione di esperienze. È in quei mondi che l'immaginazione di qualcun altro può diventare la mia, a patto che io sia in grado di aprirle la porta. A patto che mi si regali il dolce piacere della sfida con me stesso.

Maggio 2003, ipermercato 'Il Castello', Ferrara. Ho il carrello della spesa stracolmo. Dovevo comprare la schiuma da barba e un dentifricio economico, e mi ritrovo con a occhio e croce duecento euro di spesa. Roba che non userò mai o che andrà a male prima di mangiarla. Al diavolo l'esca degli sconti. La via verso la cassa è uno zig-zag tra orde di personaggi danzanti. Donne esagitate che si tuffano sulle ultime scatolette di tonno in offerta. Bambini che urlano la loro necessità incombente di un qualche animale giocattolo. Mariti con l'unico compito di trascinare un carrello e aspettare. Guardo l'orologio e penso che un salto al reparto videogiochi non guasterebbe. Giusto per risollevarmi dalla depressione. Dopo poco sono lì e mi stupisco a fissare sullo scaffale la copertina di *Formula One Arcade*. "Uno dei più orrendi giochi mai concepiti - penso tra me e me - chissà chi se lo comprerebbe mai...". D'un tratto un tizio sulla quarantina si avvicina, mi dà una pacca sulla spalla e mi fa: "Eh, vedo che sei attratto da quello, fa gola anche a me... Non mi ricordo chi me l'ha detto, ma sembra che quelli della Ferrari lo facciano usare a Schumacher per imparare a guidare. La chiamano simulazione virtuale. Mi sa che se ti scontri ti viene da urlare per lo spavento...". Ha il sopracciglio destro inarcato, con la tipica espressione di chi custodisce un segreto di importanza cosmica. "L'ha mai provato?", chiedo io. "No, ma è un gioco di Formula Uno, che c'è da provare?"

Ecco perché lo faccio. Perché il videogioco è come un libro: c'è chi lo compra per la trama e chi lo compra per come la trama è sviluppata. C'è chi lo sceglie per la copertina e chi lo sceglie per l'autore. Ma alla fine ti accorgi che le trame e le copertine sono quasi sempre quelle, qualche volta più originali, qualche volta meno.

Ottobre 2003, casa mia, Ferrara. In *Pro Evolution Soccer 2* ho appena segnato il gol della vittoria contro Fabio. Sono sempre meno i momenti di libertà che riusciamo a ritagliarci insieme, e i videogiochi ci riportano a quelle sensazioni irripetibili che provavamo da bambini. Forse, dentro di noi, bambini lo saremo sempre. Lancio il joypad in aria e sparo un urlo da far esplodere i muri. "Goooooooooooool!!!". Poi vado alla finestra spalancata e grido al mondo il mio: "Mitico Shevaaa!!!". In strada, un vecchio con cappello e bastone si blocca sul posto. Si gira verso di me con l'apatia tipica di chi ormai non ha più fretta per nulla, mi osserva per tre/quattro secondi, poi con voce flebile apostrofa: "Drogati!".

Ecco perché lo faccio. Non è dipendenza, è passione. Le mie dita ormai sono slegate come quelle di un pianista: suono lo spazio e il tempo. Sono partito dallo Slick Stick, poi sono passato all'Albatros, di corsa verso il controller Sony, fino alle meraviglie del DualShock e del suo effetto Parkinson. Adesso aspetto di diventare qualcosa di più. Cosa aspettate a coinvolgere le mie braccia, le mie gambe, i miei piedi, la mia testa in un videogioco? Sono pronto. Voglio che videogiocare diventi lo sport più completo dopo il nuoto e la pallavolo!

**"Avrei dovuto pensare a come salvare la pelle, invece la mia testa era ancora nei labirinti di *Bubble Bobble* da cui ero stato strappato. Il giorno dopo quello schema l'avrei superato!"**

In sintesi, credo che nessuno possa più obiettare o chiedermi perché lo faccio... a parte mia nonna ovviamente...

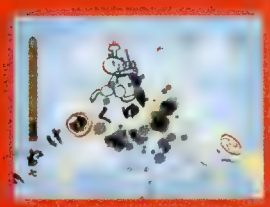
Perché potete dire quello che volete, ma noi tutti siamo l'essenza stessa del videogioco. Siamo la corsa verso la meta, il sacrificio per raggiungere il piacere, la soddisfazione di migliorarci attraverso l'allenamento, siamo l'inizio e la fine. Siamo il nuovo tentativo quando la prima volta c'è andata male, siamo il sogno di poter cambiare le realtà scomode, il bisogno di vedere finalmente il bianco o il nero senza preoccuparci delle sfumature. E siamo la fiducia in sé stesso di chi finalmente ce l'ha fatta. Siamo noi, piccoli Solid Snake, consapevoli di non avere un posto e un ruolo ben precisi, ma sempre con il nostro grande obiettivo da portare avanti. Ecco perché lo faccio.

*Le opinioni di Andrea Saletti non coincidono necessariamente con quelle di* **Videogiochi**.

CHE LA DANZA DELLE SPADE E DEL SANGUE ABBIA INIZIO
GLADIUS™
UN GIOCO DI RUOLO EPICO
Personalizza armi, armature, abilità e tutto il resto.
Nel periodo di pace successivo alla Grande Guerra, l'arte del combattimento si imparava nell'arena. Guerrieri provenienti da terre lontane si confrontavano nelle competizioni locali con la speranza di partecipare nei gloriosi tornei di imperia. Benvenuti a Gladius™. Un epico RPG dedicato ai gladiatori che ti porterà ai confini di terre lontane nel tuo viaggio votato alla ricerca e all'allenamento di nuovi guerrieri per la tua scuola di gladiatori. Combatti con centinaia di armi letali. Invoca il potere della magia. E controlla la macabra danza del sangue e della spada. Gladius™. La tua vita inizia e termina nell'arena. WWW.GLADIUS.COM
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
LUCAS Arts
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/ or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## I più attesi da Videogiochi

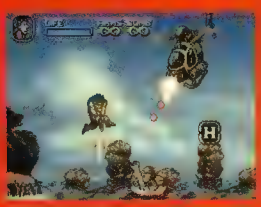
**Mojib Ribbon**
Il seguito di *Vib Ribbon* potrebbe significare un piccolo passo avanti per l'estetica del videogioco. Le innovazioni stilistiche non sono mai da sottovalutare.



**Gradius V**
Treasure continua ad alternare capolavori e delusioni, ma il nuovo *Gradius* non può che suscitare l'interesse della vecchia guardia dei giocatori di shooter.

**Ninja Gaiden**
In ogni giocatore c'è un minimo di perversione. L'azione cruenta di *Ninja Gaiden* sembra sapere come stimolarla. Pronti per una nuova crociata dei media?

**Metal Slug: Cyber Mission**
Dopo le edizioni Neo Geo Pocket, *Metal Slug* torna su portatile. Per fortuna la formula ha dimostrato di rendere anche su piccolo schermo.



(Game Boy Advance) SNK Playmore | (Xbox) Tecmo | (PlayStation2) Konami | (PlayStation) S.C.E.

# New Economy vers. 2.0

## L'insostenibile leggerezza delle idee

All'inizio del mese di ottobre, lo sviluppatore americano Wizards of the Coast, in passato responsabile dei trading-card game su licenza Pokémon, ha citato in giudizio Nintendo of America. L'accusa è aver utilizzato, senza averne diritto, metodi e tecnologie sotto brevetto di Wizards per lo sviluppo degli ultimi titoli Pokémon. Secondo la società americana, Nintendo avrebbe inoltre assunto due ex-dirigenti Wizards per ottenere informazioni riservate sugli strumenti utilizzati nelle precedenti edizioni della serie. Il franchise *Pokémon* ha prodotto fino ad oggi un giro d'affari superiore ai 15 miliardi di dollari. La causa intentata contro Nintendo verterà, con ogni probabilità, su cifre nell'ordine dei milioni di dollari. Ma quanto vale oggi un'idea?

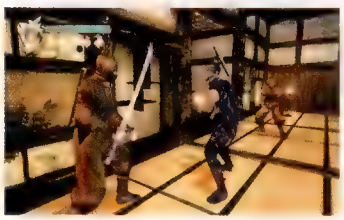
Diversi anni fa, all'esplosione della New Economy, si affermò il mito della Grande Idea. La convinzione che fosse sufficiente avere un unico e valido progetto originale per raggiungere immediatamente la ricchezza. Ora che la New Economy è crollata, il nuovo luogo dove investire le proprie energie mentali sembra essere il videogioco. Ma non è una novità. Le idee originali (o apparentemente tali) hanno dimostrato più volte di poter ripagare chi volesse esplorare questo settore. Dal videogioco portatile al rhythm-gaming, dal gioco online all'EyeToy, la sperimentazione ha spesso portato al denaro e al successo. Oggi, davanti alle cifre mosse dal fenomeno Pokémon, è legittimo chiedersi perché l'industria del videogioco non si dedichi maggiormente alla ricerca dell'innovazione. La risposta è in una domanda: ma quanto costa oggi un'idea?

Per ogni vincitore c'è sempre uno sconfitto. E per ogni esperimento portato avanti con successo nel mondo del videogioco, c'è un fallimento che ha costretto a ripiegare nelle retrovie. Ma sicuramente non prima di aver fatto la conta dei danni. La Grande Idea è leggera, ma al tempo stesso insostenibile. Per concepirla è sufficiente un uomo, per realizzarla può servire un impero. La New Economy 2.0, figlia dell'industria del videogioco, può ispirarsi ai fasti della sua antenata, ma rispetto a quest'ultima ha perso il vantaggio dei bassi costi. Innalzando drammaticamente la quantità di denaro e il coefficiente di coraggio necessari per lanciarsi in una nuova avventura. Il giocatore inarca i pollici con gli occhi fissi allo schermo, mentre gioca all'ennesimo titolo classico con l'ennesimo controller classico sull'ennesima console classica. Ma intanto sorride, e pensa che lui, diversamente da tutti gli altri, ha un Grande Idea. Se fosse lui a comandare...

Ninja Gaiden (Xbox)
p032
Killer 7 (GC)
p034
[illegible]
p036
Nina (PS2)
p038
Armed & Dangerous (PC, Xbox)
p039
FX Racing (Xbox, PS2, PC, GC)
p040

# Ninja Gaiden

Ritorna finalmente un grande classico dei coin-op, con un gameplay capace di tener testa all'indiscutibile maestria di Team Ninja in campo tecnologico



Alcune botole possono far precipitare Ryu in caverne sotterranee, ma si spera che amplifichino l'esplorazione invece di costituire un irritante inconveniente

**Videogiochi** avrebbe voluto riportare le sue impressioni su *Ninja Gaiden* all'epoca dell'E3 2003 di maggio. Ma non esisteva ancora. **Videogiochi** era invece ufficialmente presente all'X03 dello scorso ottobre (vedi **VG**002) e con lei una versione giocabile del titolo Tecmo. Di nuovo, **Videogiochi** avrebbe voluto riportare le sue impressioni, ma stavolta non c'era tempo. Volare in Giappone per il TGS2003, redigere sette pagine di reportage, tornare in Italia per assicurarsi che il tutto vada in stampa entro la deadline, sono attività che non concedono respiro, soprattutto se compresse in due giorni, 12 ore e 45 minuti. Quello del giornalista videoludico è l'ultimo lavoro che un videogiocatore sano di mente dovrebbe desiderare di svolgere.

Ma bando all'auto-commiserazione, è ora tempo di rimediare. Sebbene fossero praticabili solo il primo ed il terzo livello del gioco, è stato confortante scoprire in *Ninja Gaiden* qualcosa di più di una semplice miscela di spettacolari sequenze in FMV e combattimenti inconsulti. La prima sezione è di fatto un gentile tutorial che vede il protagonista, Ryu Hyabusa, infiltrarsi nel territorio del malvagio impero di Vigor. Come nell'originale *Ninja Gaiden* (1987), l'eroe è in grado saltare sulle pareti per raggiungere locazioni sopraelevate. Si tratta di una delle prime acrobazie insegnate all'utente e sorprende la qualità del suo adattamento alla terza dimensione.

Altre mosse includono la corsa lungo le pareti alla *Shinobi* e la possibilità di saltare all'indietro facendo leva sui muri, una tecnica che spesso vede ricadere alle spalle del nemico, pronti a sferrare un attacco letale. L'esecuzione di queste manovre è alquanto semplice e dona ai combattimenti un gioioso dinamismo. Anche i nemici attaccano a velocità sorprendenti e, soprattutto, in gruppo, scagliando spesso shuriken da evitare con uno svelto gioco di gambe. Rapidi fendenti portati con la katana nell'attimo giusto innescano brutali decapitazioni. Come prevedibile, Team Ninja non ha lesinato in termini di quantità di sangue sprizzato durante le furiose sequenze di combattimento.

"Come prevedibile, Team Ninja non ha lesinato in termini di quantità di sangue sprizzato durante le furiose sequenze di combattimento"

Il giocatore inizia la sua avventura con cinque armi, tra cui una katana ed un paio di nunchaku, mentre lo scopo ultimo è recuperare la possente spada sacra Ryuken. Non mancano ovviamente armi a lunga gittata come coltelli e frecce da scagliare con l'apposito arco. I dubbi sullo spessore tattico dei combattimenti sollevati dalla loro frenesia svaniscono nei livelli avanzati all'apparire di nemici più abili. In questi casi, scegliere l'arma più indicata per ogni situazione è fondamentale per uscirne vivi. Come nell'originale *Ninja Gaiden*, la magia migliora le abilità offensive di Ryu. Diverse pozioni possono essere trovate in appositi bauli, concedendo la facoltà di lanciare incantesimi devastanti, spesso agenti di brutali stermini di massa.

L'unico difetto da segnalare concerne l'operato della telecamera, spesso incapace di tenere il passo con l'azione. Quando ci si trova chiusi in una stanza assieme a sei agguerriti oppositori (alcuni dei quali impegnati in un andirivieni dentro e fuori l'inquadratura), la battaglia comincia a risentirne in termini di chiarezza. Aggrava questo inconveniente la tendenza della telecamera a mostrare Ryu frontalmente al suo ingresso in ogni nuova locazione, rendendolo quindi vulnerabile ad attacchi imprevedibili. Ciononostante Itagaki-san liquida il problema sottolineando la natura rivoluzionaria del sistema di inquadrature, nonché lo stato ancora embrionale della sua implementazione.

Come è lecito attendersi dal team autore di alcuni dei più spettacolari esercizi grafici mai condotti sul sistema Microsoft, *Ninja Gaiden* è visivamente impressionante. Gli interni sono riccamente dettagliati mentre gli esterni offrono ampi e affascinati panorami assieme ad architetture imperiose. Al loro interno **Videogiochi** ha visto solo umani (soldati),

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Tecmo**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Fine anno (Giappone), 2004 (Europa)**

ma i filmati, le foto e la storia della serie suggeriscono che mostri demoniaci e veicoli militari moderni faranno la loro drammatica comparsa.

Non mancano i bonus. Questi includono le prime tre versioni del coin-op (l'originale, *The Dark Sword of Chaos* e *The Ancient Ship of Doom*) accessibili recuperando apposite schede da inserire in vecchi e polverosi cabinati ben nascosti nella scenografia del gioco. Gli abbonati al servizio Xbox Live potranno inoltre scaricare contenuti extra e partecipare a tornei su cui Itagaki-san è assolutamente omertoso.

In sintesi, malgrado i problemi legati al comportamento dell'inquadratura, *Ninja Gaiden* promette di cementificare la reputazione di Team Ninja come sviluppatore capace di realizzare giochi tanto entusiasmanti quanto visivamente splendidi.

I nemici equipaggiati con armi da fuoco sono alquanto pericolosi, ma è possibile defletterne i proiettili sventagliando la katana (sopra). La presenza cospicua di sangue lascia intendere un indirizzamento verso un pubblico maturo (a sinistra)

# Killer 7

## Nintendo confida nel software esclusivo per incrementare le vendite di GameCube. Sarà targata Capcom la sua prossima killer application?

Sebbene non sia ancora uscito, Capcom ha già ricevuto proposte per la trasposizione cinematografica di *Killer 7*

Shinjuku. Keio Plaza Hotel. **Videogiochi** è qui per parlare di *Killer 7* con il direttore generale di Production Studio 4 **Kobayashi Horiyuki** e con il direttore di Grasshopper Manufacture **Goichi Suda**. Due persone su tre sanno esattamente di cosa si stia per discutere. E **Videogiochi** non è una di queste. Fra i vari progetti annunciati da Capcom per GameCube, *Killer 7* è probabilmente il più criptico tant'è che **Videogiochi** fatica ad esordire con qualcosa di meno banale di "Di cosa si tratta?". Fortunatamente non è lei a dare il via alla conversazione.

"Non ne abbiamo mai parlato prima", esordisce Horiyuki-san. "Infatti", conferma Suda-san, ampiamente riconosciuto in patria come un creativo anticonformista. "*Killer 7* non è una simulazione calcistica o di wrestling, è un action-adventure game", dice timidamente. "Sii pure più specifico", lo esorta Horiyuki-san. "Okay. Il gioco racconta la storia di un sicario. Anzi, di sette sicari che affrontano un nemico comune chiamato Heaven Smile, capace di cambiare aspetto toccando le persone. Risiede negli Stati Uniti e i sette sicari sono stati inviati lì per ucciderlo".

Questa premessa si manifesta nel gioco con la disponibilità di sette vite e con la facoltà di trasferire il controllo da un assassino all'altro in qualsiasi istante. Per farlo è necessario innanzitutto trovare una TV, quindi selezionare il canale corrispondente all'alter ego desiderato. Ad un'occhiata superficiale, *Killer 7* sembrerebbe uno sparatutto in prima persona, ma non è esattamente così. "Vi potreste fare quell'idea vedendo le immagini ed i filmati che abbiamo rilasciato fino ad ora, ma si tratta piuttosto di un'avventura", dice Horiyuki-san. Si intromette Suda-san: "Ma ha comunque un elemento action. Si spara ai nemici in tempo reale, non si combatte a turni con in un RPG. I sicari dispongono di armi specifiche che danno modo di apprezzare l'azione in modo diverso. Uno ha il fucile di precisione, un altro il mitragliatore, un altro ancora il lancia razzi..."

> "Sono alquanto orgoglioso del 'sistema di locomozione'... Schiacci il pulsante di accelerazione per far avanzare il tuo personaggio"

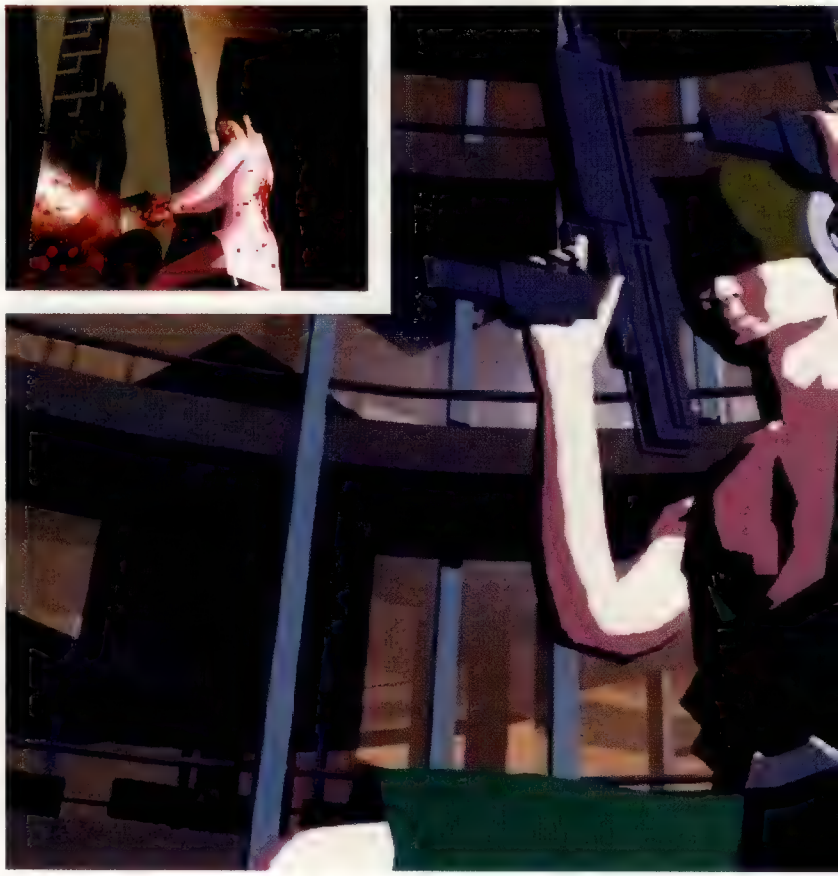
Si tratta certamente di una caratteristica interessante, ma con *Killer 7* Capcom spera di lasciare il segno nell'evoluzione del videogioco in termini di stile oltre che di sostanza. "Sapete cosa?", continua Horiyuki-san. "Credo che Production Studio 4, da solo, non sarebbe riuscito ad offrire questo particolare stile grafico. La visione artistica di Mr. Suda è impareggiabile. Non puoi trovarla in nessuna società orientata al massmarket. Il gioco è davvero un'opera d'arte. Anche nei dettagli, come nei sottotitoli in giapponese [i dialoghi di *Killer 7* sono in inglese] dove i caratteri sono colorati ed animati. È tutto pensato per un effetto più 'intenso'".

Con un po' di modestia, Suda-san concorda. "Credevo fosse importante perché Mr Mikami mi ha dato l'opportunità di lavorare per Capcom, quindi dovevo realizzare qualcosa di diverso. Se non è diverso, il gioco non verrà notato. Pertanto ho riflettuto per molto tempo su come rendere l'esperienza unica e piacevole trascendendo il tradizionale stile Capcom".

Sebbene *Killer 7* sia un'avventura, il movimento non è libero, ma basato sull'impiego di un unico pulsante. Basta tenerlo premuto affinché il personaggio prosegua lungo un percorso prestabilito punteggiato da frequenti biforcazioni. "Sono alquanto orgoglioso del 'sistema di locomozione' che abbiamo implementato", dice Suda-san. "È come un gioco di guida. Schiacci il pulsante di accelerazione per far avanzare il tuo personaggio. Quando arrivi ad un punto in cui puoi scegliere fra diversi percorsi, appaiono delle frecce e devi solo scegliere la direzione da seguire. Il sistema di locomozione, assieme al funzionamento dell'inquadratura, sono le caratteristiche più importanti del gioco".

L'obiettivo di questo vagabondaggio 'blindato' è localizzare un nemico capace di mutare aspetto, usando il suono (nello specifico, la risata dell'avversario) come guida. "Sì, è irritante sentire il nemico che ride di te!", esclama Horiyuki-san con gioia. Quando il giocatore ritiene di trovarsi sufficientemente vicino al nemico, può dare inizio alla sequenza di combattimento. "Puoi sparare liberamente", fa notare Suda-san, "le munizioni sono infinite. Be', devi ricaricare di tanto in tanto, ma questo è solo per rendere il gioco migliore".





"È molto difficile realizzare un gioco con sette eroi diversi", ammette Suda-san. "Devi elaborare sistemi di controllo e meccaniche specifici... In un certo senso, è come lavorare a sette diversi motori di gioco"

Sistema: **GameCube**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno/Grasshopper Manufacture**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Primavera 2004 (Europa)**

*Killer 7* è un gioco violento, e sebbene Capcom non ritenga sconveniente che alloggi sugli scaffali dei negozi di fianco a titoli come, ad esempio, *Kirby's Air Ride*, non sono mancate indagini conoscitive interne. "Ci è stato chiesto quale fosse lo scopo del gioco", dice Horiyuki-san, "ma abbiamo ricevuto solo una critica dall'Europa, dove qualcuno ci ha chiesto di evitare che un prete cristiano venga ucciso. Nintendo non si è opposta e credo sappia bene quali siano le nostre intenzioni alla luce dei lavori svolti su *Biohazard* per GameCube".

Malgrado il gioco fosse atteso per questo Natale in Giappone, durante l'intervista Horiyuki-san ha lasciato intendere un posticipo all'inizio del 2004. Ma non sembra preoccupato. "Il gioco è speciale. Ha bisogno di tutto il tempo necessario, altrimenti non sarebbe completo". Un proponimento encomiabile e inconsueto in un'industria attenta a rispettare i suoi clienti la metà di quanto rispetti le finestre di lancio più redditizie.

**"Durante i lavori ho dovuto viaggiare spesso fra Tokyo e Osaka ed ho visto molti volti nuovi, parlato con nuove persone", dice il direttore di Grasshopper Manufacture, Goichi Suda. "È stato durante questa fase che sono emersi alcuni personaggi del gioco"**

# Monster Hunter

**Videogiochi** va a caccia di notizie in territorio Capcom e fa ritorno con un bottino amaro

Le missioni hanno luogo su cinque mondi che Funamizu-san assicura saranno molto più ampi di quelli di *Phantasy Star Online*. Come buona parte dei giochi online di Capcom basati sul network KDDI, anche *Monster Hunter* comporta il pagamento di un canone mensile (di 900 yen, pari a 7 euro)

Posso dirlo? Per favore?" Raramente gli intervistati da **Videogiochi** manifestano una tale impazienza, ma il direttore esecutivo **Noritake Funamizu** non vede davvero l'ora di descrivere la sua visione dietro il nuovo online game cooperativo di Capcom. "Volevo realizzare una sorta di 'Jurassic Park' liberamente esplorabile. Volevo che fosse realistico ma che contenesse anche elementi fantasy. Ed è qui che entrano in gioco i draghi".

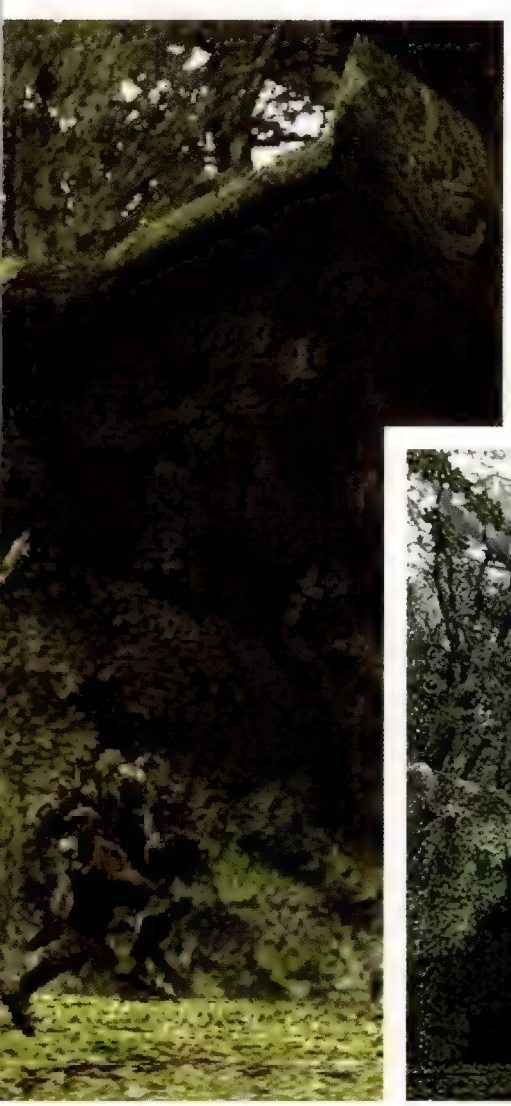
*Monster Hunter* non racconta alcuna storia. Fino a quattro giocatori possono radunarsi in una stanza, chattare e quindi selezionare una missione da intraprendere insieme. Braccare e confrontarsi con le enormi creature che solcano l'ambiente di gioco richiede coordinazione e pianificazione strategica. Alcune vanno condotte fuori dalle loro tane, altre intrappolate prima di poter dare inizio alla carneficina. "In certi casi", dice Funamizu-san, "ci si troverà faccia a faccia con mostri che non è possibile uccidere da soli". Ma gli esseri che abitano i mondi di *Monster Hunter* non sono semplice carne da macello. "Volevo che si comportassero come vere creature, veri animali", prosegue Funamizu-san. "Pertanto si è lavorato molto affinché i loro movimenti risultassero il più possibile naturali, anzi 'naturalistici'. Il loro comportamento è dettato da un'intelligenza artificiale di alto livello. Quando hanno sete vanno in cerca di acqua. Quando hanno fame si sbranano a vicenda. I carnivori si cibano prevalentemente degli erbivori, come accade in natura. Pertanto, per avere successo nel gioco è necessario studiare le abitudini di ogni creatura e parlare con la gente della città per ottenere informazioni su di loro".

"Attualmente l'online gaming è limitato a poche tipologie di giochi. *Biohazard Outbreak* e *Monster Hunter* rappresentano due categorie inedite"

Mostri, attività di squadra e grandi spade sembrano ingredienti da RPG, ma non è questo il caso di *Monster Hunter*. Non esistono punti o livelli esperienza. La propria potenza cresce migliorando il proprio equipaggiamento (che si compone di armi ed armature). Questo processo prevede la vendita delle pelli e delle carni ricavate dalle prede uccise oppure l'impiego di particolari materie prime recuperate dall'ambiente di gioco. Sebbene esistano solo due categorie di strumenti offensivi (a corta e lunga gittata) queste sono suddivise in dozzine di esemplari: spade, asce, martelli, lance, archi, balestre e cannoni, tanto per citarne alcune.

Al fine di scongiurare che l'atmosfera del gioco venga corrotta da giocatori avvezzi a proferir parola nei momenti meno opportuni, la comunicazione fra utenti avverrà attraverso frasi di testo prestabilite selezionabili via menu o componibili con una tastiera USB. "Il gioco ha un suo ritmo", spiega Funamizu-san. "Ci saranno momenti di quiete seguiti da fasi di combattimento furioso e quindi ancora momenti di

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 1)**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **NA**



**Dopo aver ucciso una creatura è possibile venderne parti del corpo in città. Dialogare con gli NPC e con gli altri giocatori aiuta a capire quali sono i materiali più preziosi e quali possono essere combinati per ottenere potenziamenti**

quiete. Puoi passeggiare tranquillamente in un'area apparentemente pacifica ed essere improvvisamente avvistato ed attaccato da una creatura alata".

La sfida più grande che impegna attualmente il team di sviluppo è elaborare una sufficiente varietà di missioni. "Vorrei avere un centinaio di missioni concepite per offrire esperienza sempre diverse. Ma non so se avremo il tempo per realizzarne così tante", ammette Funamizu-san. "Comunque alcune saranno single player, e completandole se ne sbloccheranno di nuove per il multiplayer. In questo modo il gioco acquista dinamismo e varietà".

Ma alla luce del lento attecchimento dell'online gaming in Giappone, esiste un mercato abbastanza grande per *Monster Hunter*? Il direttore generale di Production Studio 1 **Tsuyoshi Tanaka** è fiducioso: "ritengo che con l'uscita di *Biohazard Outbreak* l'entusiasmo salirà alle stelle. Attualmente l'online gaming è limitato a poche tipologie di giochi, prevalentemente MMORPG, FPS e RTS. *Biohazard Outbreak* e *Monster Hunter* rappresentano due categorie inedite". Funamizu-san approfondisce: "Entrambi i giochi si svolgono in mondi senza regole ferree. Puoi decidere di non preoccuparti di una missione e di dedicarti piuttosto al vagabondaggio. Credo che molti novizi dell'online gaming lo apprezzeranno".

Rispetto a quello giapponese, lo scenario europeo relativo all'online gaming non è certo più roseo. Per ora, Tanaka-san soffoca ogni speranza di una release PAL. "L'Europa non è ancora pronta per l'online gaming. Non soddisfa i nostri requisiti minimi per il gioco online. Sebbene sia possibile commercializzare *Biohazard Outbreak* come gioco esclusivamente offline, lo stesso non può dirsi di *Monster Hunter*". Nonostante questi inconvenienti, Capcom sta considerando l'eventualità di produrre una versione PC per dare agli europei una chance di provare il gioco.

Tanaka-san spera comunque di trovare una soluzione anche per l'utenza console. "Il nostro partner giapponese, KDDI, ci offre un network di alta qualità che ci permette di far funzionare il gioco così come è stato concepito. Se domani dovessimo trovare un partner analogo in Europa allora tutto diventerebbe possibile". **Videogiochi** spera abbia ragione, e che accordi in tal senso vengano presi al più presto.

# Nina (titolo provvisorio)

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **2004 (Giappone)**

## A metà strada fra James Bond e Nikita, la prossima avventura di Nina Williams la porta lontano dai ring e dentro il suo misterioso passato

L'impiego di Nina potrà attirare i fan dei picchiaduro ad incontri, ma resta ancora da vedere se il sistema di combattimento sarà sufficientemente profondo da soddisfarli

Dopo *Devil May Cry*, l'industria ha riscoperto il picchiaduro a scorrimento. O meglio, ha capito come reinterpretarlo in chiave tridimensionale (vai di stylish gaming) dopo un periodo di penose sperimentazioni culminate nel pessimo *Fighting Force* di Eidos. Oltre che nei *P.N. 03*, *Onimusha*, *Chaos Legion* e *Viewtiful Joe* della stessa Capcom, l'impronta dantesca è rintracciabile nelle ultime line-up di diverse software house. Quella di Tecmo con *Rygar* e *Ninja Gaiden*, quella di Sega con *Shinobi* e *Gungrave*, o quella di Konami con *Cy Girl*. È interessante notare come, al di là della produzione Capcom, gli altri esponenti del genere ammicchino all'utenza console facendo appello a personaggi notori, ripescati da più o meno antiche produzioni videoludiche o ispirati ad eroi ed eroine di manga e serie televisive. Per Namco, la scelta è ricaduta su Nina Williams, già combattente in *Tekken*, ora agente speciale in missione solitaria.

**Per riempire la barra dell'attacco speciale è necessario concatenare una serie di combo. Sarà interessante studiare il funzionamento del particolare sistema di controllo**

Coloro che avessero prestato attenzione alla storia narrata dalla serie *Tekken*, ricorderanno la condizione di totale amnesia in cui versava Nina all'epoca della sua iscrizione all'ultimo torneo del Pugno di Ferro. La nuova produzione Namco aspira a far luce sul passato della sua agile ed attraente protagonista.

Un'oscura alleanza fra la mafia ed un gruppo terroristico porta la CIA a credere che si stiano attrezzando con armi di distruzione di massa. Dopo averne rintracciato i capi a bordo di un imponente nave da crociera, Nina Williams viene spedita sul natante con l'incarico di sventarne i piani. Poco sorprendentemente, l'iscrizione ad un torneo illegale indetto sul transatlantico concede a Nina l'opportunità di intrufolarsi nell'organizzazione. Ma la copertura regge poco. Svelata la sua vera identità, Nina si ritrova, come nel più classico degli action game, sola contro tutti.

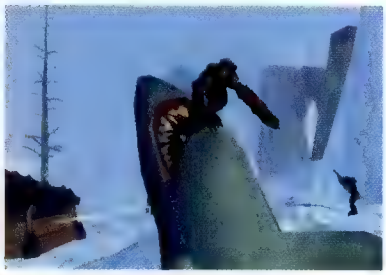
La nave da crociera sembra essere l'unico scenario in cui avrà luogo l'avventura, ma la sua imponenza assieme alla sua intricata planimetria accorda azioni stealth, combattimenti a viso aperto ed esplorazioni acrobatiche. Caratteristica peculiare di *Nina* è il sistema di controllo. Simile a quello adottato in *Grabbed by the Ghoulies* (p.82), sfrutta i due stick analogici per deambulare ed attaccare. Quest'ultima attività non si poggia esclusivamente sull'uso di calci e pugni, ma prevede l'impiego di armi da taglio e da fuoco. Nina può impugnare due spade contemporaneamente e spargere piombo da una coppia di mitragliatori in stile squisitamente dantesco. Non mancano attacchi speciali subordinati al riempimento di un'apposita barra. In questo caso, una spettacolare sequenza in slow motion mostra il corpo dell'avversario attraverso i raggi X mentre viene trafitto al cuore.

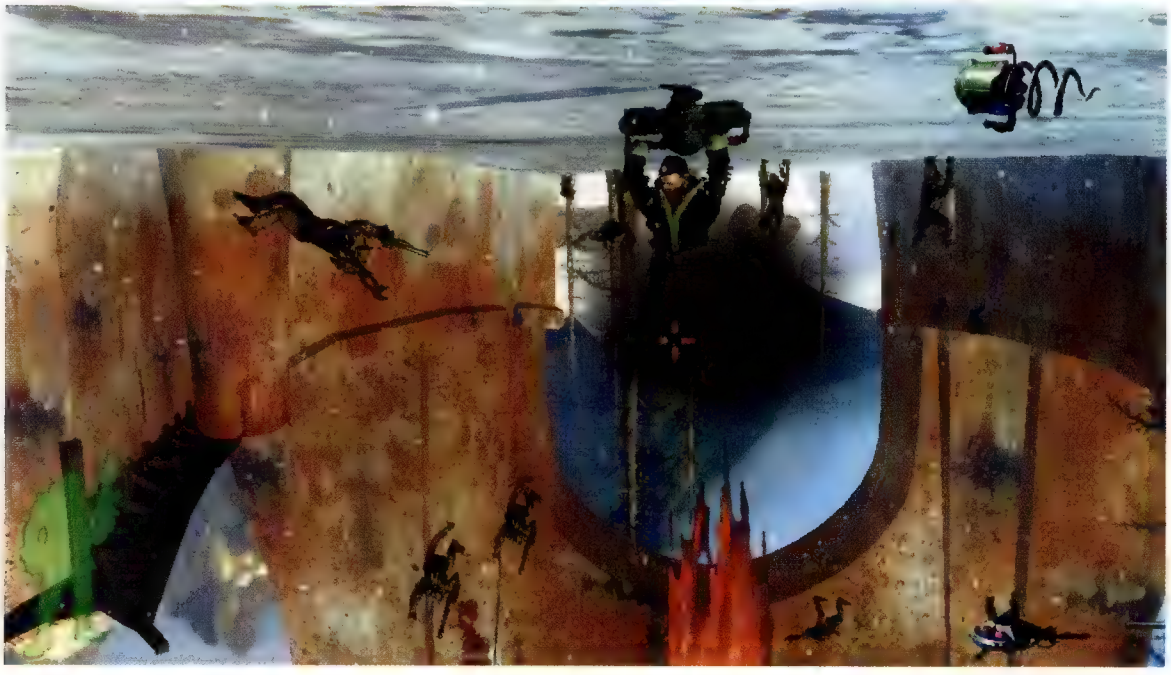
È ancora presto per esprimere un parere sul potenziale di *Nina* e la mancanza di una demo giocabile non aiuta. Per ora, quindi, non resta che confidare nel buon nome di Namco.

# Armed & Dangerous

Sistema: **Xbox, PC**
Produttore: **LucasArts/Activision**
Sviluppatore: **Planet Moon**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Dicembre**

## Qualche ritocco ancora ed il nuovo sparatutto in terza persona di Planet Moon potrebbe agilmente assurgere ad uno dei migliori esponenti del genere





Sviluppato dagli stessi autori di *Giants: Citizen Kabuto*, *Armed & Dangerous* è uno sparatutto bizzarro, intenso, originale e adrenalinico. Il giocatore assume l'identità di Roman, leader di una banda di eccentrici criminali chiamata Lionheart. Il gruppo si compone di quattro unità: il summenzionato Roman, l'esperto in demolizioni Jonsey, il robot 'aristocratico' Q1-11 ed il mago Rexus. Involontariamente invischiata in una guerra di ribellione contro il malvagio King Forge, la combriccola di malviventi è chiamata a strappare un potente artefatto, noto col nome di 'Book of Rule', dalle mani del perfido regnante delle terre locali di Milola.

L'arrivo in redazione di una versione giocabile di *Armed & Dangerous* per Xbox conferma l'impressione positiva maturata all'epoca del suo annuncio ufficiale, ma se l'obiettivo è offrire un'esperienza davvero originale piuttosto che un semplice diversivo nel genere di riferimento, alcuni aspetti meritano ancora qualche limatura. L'operato dei compagni di Roman denuncia scarsa lucidità, probabilmente a causa di un algoritmo di intelligenza artificiale embrionale, involontariamente complice di un atteggiamento sul campo di battaglia più caotico di quanto comprensibilmente dovuto alla loro eccentricità. Analogamente, sebbene i Grunt (gli ignoranti gorilla al soldo di King Forge) per definizione non brillino in intelligenza, al momento è fin troppo facile sorprenderli in uno stato di apparente confusione. Certo, la loro forza è nel numero piuttosto che nelle qualità del singolo, ma è evidente il rischio che le battaglie si risolvano in ignoranti tiri al bersaglio. Ulteriori margini di miglioramento si registrano nel bilanciamento del livello di difficoltà, alquanto incostante, e nella sensibilità del reticolo di mira, attualmente incapace di trasmettere quella sensazione di affidabilità e precisione apprezzata in titoli come *Halo*.

**L'avventura è scandita da 21 missioni ambientate in cinque diverse tipologie scenografiche, dalle montagne innevate alle foreste**

Con ogni probabilità Planet Moon è già al lavoro per risolvere le idiosincrasie appena descritte, ed il tempo per apportare le limature del caso non manca. Ciononostante, la grafica sembra essere ormai definitiva, ed è un peccato perché nel migliore dei casi è più funzionale che affascinante. A causa dello stile particolarmente tenebroso, è talvolta difficile decifrare l'azione in corso, o anche solo discernere un nemico dalle decorazioni del fondale.

Fortunatamente, l'aspetto più importante di *Armed & Dangerous*, vale a dire la sua meccanica di gioco, non abbisogna di alcuna registrazione. A dispetto dei problemi riscontrati, il titolo è un piacere da giocare e l'azione incessante. Alcune armi, poi, sono fra le più devastanti e bizzarre mai concepite. Il gioco ne propone 17, acquistabili in appositi locali. Al di là dei tradizionali lanciarazzi, fucili mitragliatori e di precisione, è impossibile non citare la Topsy-Turvy, una sorta di trivella che una volta infilzata al suolo spedisce i nemici per aria capovolgendo lo scenario, per poi ristabilirne l'assetto in tempo per accogliere con una picchiata letale la ricaduta degli avversari.

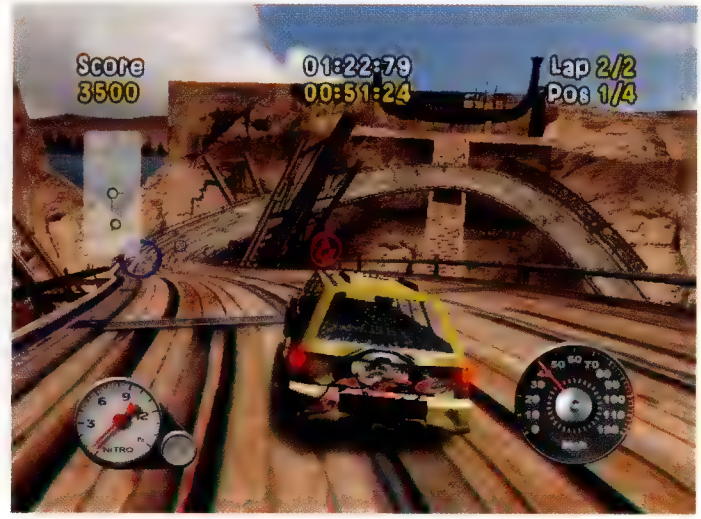
# FX Racing

**Malgrado il videogioco made in Italy vanti oltre 20 anni di storia (Quasar, 1981) difficilmente il Bel Paese può dirsi protagonista dello scenario europeo. Ma a Milano, Videogiochi assiste alla (ri)nascita di una 'nuova' realtà**

È da diverse settimane che a Milano non piove. Tranne oggi. L'estate sembra aver scelto il giorno fissato per la visita di **Videogiochi** a Milestone per abbandonare definitivamente il pianeta alle dita gelide dell'inverno. Un cambiamento meteorologico repentino ed improvviso che rafforza l'antico e ben noto adagio, ma che rispecchia, in un certo senso, un altro mutamento, ben più significativo, di cui **Videogiochi** sta per essere testimone.

Giunti alla reception della software house milanese, la segretaria accoglie con un sorriso e invita ad accomodarsi nella sala riunioni. Durante il tragitto **Videogiochi** percorre un corridoio deserto e nella stanza non c'è nessuno ad attenderla. Solo un tavolo ovale, con sopra un foglio con un semplice flow chart. E di fianco un lungo ripiano, con sopra di tutto (un monitor, un PC, diverse console e diversi controller, un televisore, un videoregistratore) e sotto ancor di più (soprattutto volanti, tanti volanti). In un angolo, una stretta libreria accoglie ordinatamente decine di giochi per PS2, GC, Xbox, DC. Forse c'era anche un EyeToy. Anzi, sicuramente.

**Videogiochi** ha tutto il tempo di memorizzare l'ambiente che la circonda, e malgrado non si aspettasse certo un'accoglienza faraonica con petali di rose e schiere di trombettieri, si interroga sul motivo di tanta attesa. E quando la risposta arriva, la coglie decisamente alla sprovvista. È una giornata critica per Milestone. All'indomani, la casa di **Antonio Farina** deve sottoporre all'approvazione di Sony uno dei progetti più significativi della sua storia, ma i contrattempi piovono come schegge d'acciaio rovente sul personale probabilmente già provato da molti giorni di troppo lavoro e poco sonno. È quindi una parvenza di tranquillità quella che aleggia per i corridoi di Milestone. Al di là delle porte impazza una guerra contro il tempo.

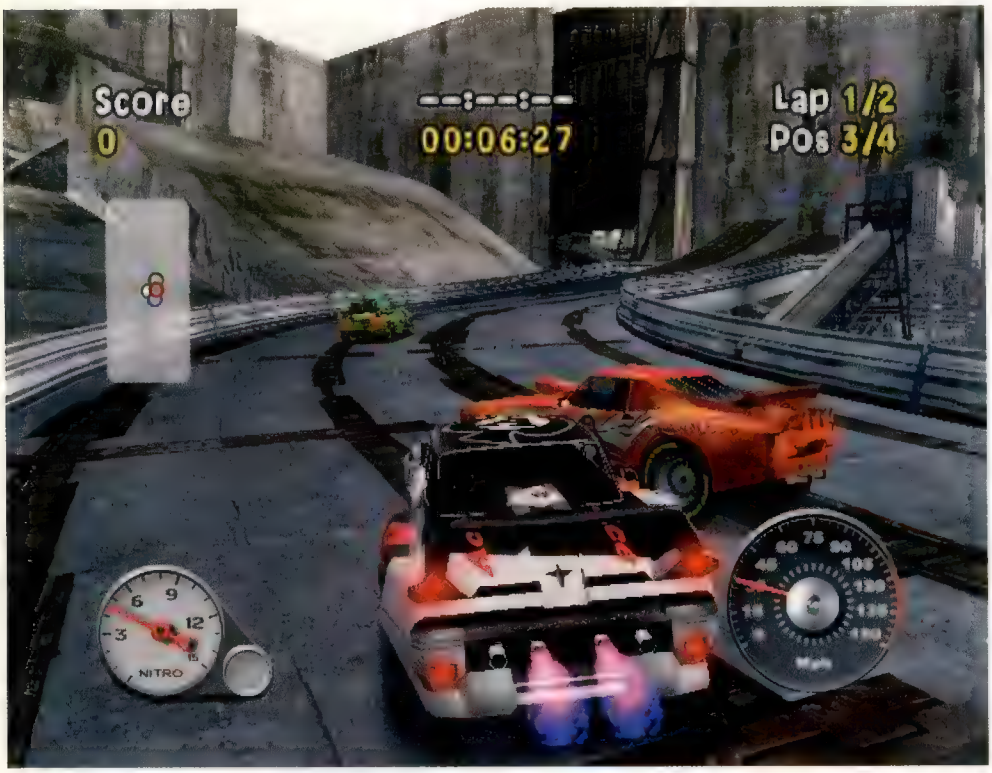


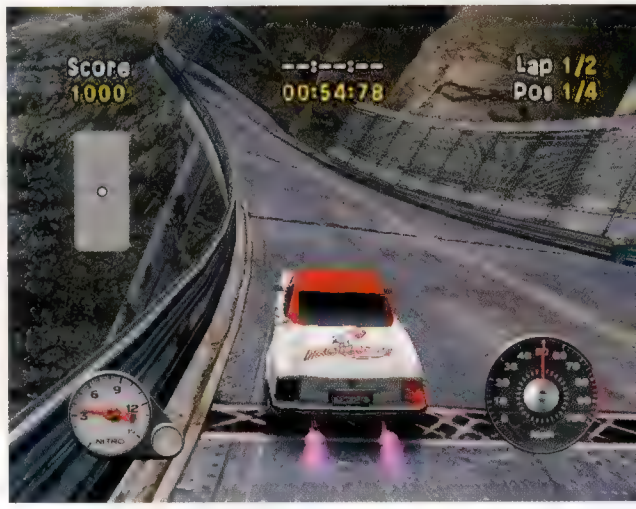

**Quando la pista espone la sua flessuosa andatura, il brivido non fa in tempo a sollevare tutti i peli della schiena che si è già impegnati in un disperato tentativo di controllo del mezzo**

Il progetto che tiene impegnati i programmatori nostrani è la conversione videoludica dello show trasmesso su Rai Uno 'L'eredità'. In uscita per PC e PlayStation2 il prossimo Natale, *L'eredità* permetterà ad un massimo di otto concorrenti di sottoporsi alle domande di Amadeus (che ha prestato la propria voce al processo di digitalizzazione) nell'ambito delle varie prove in cui è suddiviso il programma televisivo, dalla 'Sfida' a 'Fuori il primo', dal 'Vero o Falso' alla 'Scossa'. Ma non solo. La versione PS2 sarà il primo videogioco non sviluppato da Sony a sfruttare la periferica EyeToy, sebbene in chiave di 'scanner facciale' piuttosto che di rilevatore del movimento. Guidati dalla voce di Amadeus, basterà sottoporsi a tre scatti fotografici assumendo un'espressione diversa (normale, triste, felice) prima di ogni click affinché la propria proiezione digitale manifesti le reazioni emotive del caso durante il gioco.

Quando ci si trova nella sede di una software house che deve la propria reputazione a giochi 'hardcore' come *Screamer*, *SuperBike* o *Racing Evoluzione*, e la si scopre alle prese con

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC**
Produttore: **Sconosciuto**
Sviluppatore: **Milestone**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **1Q 2004**






*FX Racing* offre numerose modalità di gioco. Al di là delle auto-esplicative Quick Race e Time Attack e della sezione 'carriera' denominata FX mode, meritano menzione le varianti Time Attack Ultra e Nitro Attack. La prima è identica alla modalità Time Attack, ma concede dosi infinite di nitro. Analogo discorso per la seconda, rivisitazione della modalità Quick Race ma disponibile solo in ambiente multiplayer

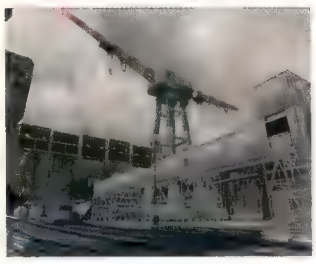
un progetto così 'casual', è evidente che qualcosa sia cambiato. O stia cambiando. Più problematico è capire se in peggio o in meglio. Ma se **Videogiochi** dovesse scegliere, accenderebbe la seconda. Alla luce dell'ottimo successo commerciale di *Chi vuol essere milionario?*, lo sviluppo di un prodotto analogo, seppure destinato al solo mercato italiano, assume i tratti di una consistente opportunità di guadagno, lanciando un messaggio molto chiaro circa la 'nuova visione' della casa milanese.

Chiacchierando con Farina, **Videogiochi** scopre una nuova presa di coscienza da parte di Milestone che passa attraverso il riconoscimento di una scelta errata commessa in passato. "Se potessi tornare indietro svilupperei da subito giochi per PlayStation piuttosto che insistere esclusivamente sul PC", dice Farina. L'ignoranza del mercato console all'epoca dei 32bit ha posto infatti Milestone in una posizione svantaggiata rispetto alla concorrenza all'apertura dei cancelli verso i 128bit. L'occasione di rifarsi e di recuperare terreno è coincisa con l'ingresso di Microsoft nel settore. L'architettura PC-derivata di Xbox ha permesso alla softco milanese di compiere il grande balzo senza eccessivi traumi. Analogamente, l'idea di affacciarsi sul mercato console proprio con *Racing Evoluzione* non nasce dalla volontà di ribadire una qualche predilezione per il genere dei giochi di guida. Semplicemente, era il titolo più indicato da produrre sfruttando il know how di cui disponeva all'epoca.

In quest'ottica, *FX Racing* rappresenta la seconda tappa di un percorso verso una produzione più diversificata che, come dimostra *L'eredità*, non vuole trascurare nulla. Con il suo nuovo progetto, Milestone prende le distanze dal racing game classico addentrandosi nel genere dei giochi di guida smaccatamente arcade. A metà strada fra *Stunt Car Racer* e la più annodata delle montagne russe, il design delle piste non lesina in curve paraboliche, loop, avvitamenti, discese vertiginose e trampolini agenti di voli pindarici ed evoluzione aeree. Il giocatore partecipa a gare brutali, dove la scorrettezza è la regola e lo schianto la norma. Non proprio il genere di offerta a cui Milestone ha abituato. Sui tracciati sono inoltre disseminate tre tipologie di item: 'Nitro', la cui raccolta incrementa la dose di boost da scaricare al suolo nelle circostanze più opportune; 'FX', vale a dire soldi da spendere per la riparazione dell'auto, l'acquisto di nuovi modelli ed altri bonus; il terzo ed ultimo item è di fatto un terno a lotto. Una sorta di moneta rotante. Una sorriso da un lato, l'opposto dall'altro. A seconda di quale delle due facce sia rivolta verso la vettura nell'istante in cui viene raccolto, l'item regala un'arma a caso o, viceversa, punisce facendo subire alla propria vettura gli effetti dell'ordigno negato. Bastardo.

A proposito di armi. L'arsenale ne contempla cinque, dal terremoto al tifone, passando per la palla di fuoco e il 'furto'. Un armamentario standard, senz'altro, ma dove *FX Racing* si distingue dai suoi simili è nella modalità di acquisizione. Così come in *Burnout 2* la guida spericolata alimenta la barra di boost, nel titolo Milestone la stessa pratica aumenta una 'barra FX' al culmine della quale si viene ricompensati con lo strumento offensivo del caso. Ovviamente, la particolare morfologia dei tracciati concede numerose chance di eseguire acrobazie, e non mancano le finezze. Se affrontati con la dovuta destrezza, dei brevi trampolini permettono di inclinare l'auto sulle due ruote o, peggio ancora, di proiettarsi in un avvitamento completo attorno all'asse

"La casa di Antonio Farina deve sottoporre all'approvazione di Sony uno dei progetti più significativi della sua storia: la conversione videoludica de 'L'eredità'"

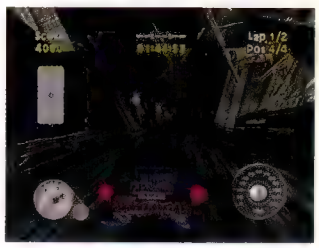


longitudinale. Com'è facile intuire, il modello fisico che sottende le gare di *FX Racing* restituisce una dinamica convincente, pur non essendo (volutamente) sofisticatissimo.

Sebbene in sviluppo per tutti i principali sistemi, *FX Racing* si è concesso al breve test di **Videogiochi** solo in edizione Xbox. I lavori sulla versione GameCube, rende noto Milestone, sono attualmente 'congelati' in attesa del nulla osta di un produttore ancora ignoto, mentre l'edizione PS2 pare ancora troppo incompleta per una prova su strada. In ogni caso, le differenze di ordine grafico fra le varie versioni dovrebbero risultare minime dal momento che affondano le radici nel Renderware. In qualità di primo progetto multipiattaforma per la società milanese, *FX Racing* si poggia infatti sul middleware di Criterion per ovvie ragioni pratiche ed economiche. "È un punto di partenza", spiega Farina. "Siamo entrati in questo settore troppo tardi e non godiamo dell'esperienza maturata da chi lavora sui nuovi sistemi già da un paio d'anni". Per lo stesso motivo, i programmatori faranno uso del Performance Analyzer solo se si renderà strettamente necessario. Di nuovo Farina: "Non abbiamo il Performance Analyzer. Ma nel caso ne avessimo bisogno, possiamo rivolgerci a Sony Europe. SCEE offre un servizio di performance analysis a pagamento che è possibile utilizzare in ogni momento. È un servizio utile: PlayStation2 è una macchina difficile, può avere diversi colli di bottiglia e il tool fa un buon lavoro di analisi approfondita sull'operato del codice in ogni momento. Per *FX Racing* credo che lo useremo solo se avremo dei problemi che non riusciremo a risolvere, ad esempio in merito al frame rate. Se ci troveremo in quella situazione, e spero vivamente che non capiti, andremo sicuramente ad utilizzare il Performance Analyzer".

Le stesse ragioni che hanno portato ad abbracciare il pacchetto software di Criterion vengono addotte da Milestone per spiegare la presenza di una modalità di gioco online nella sola versione Xbox. Anche in questo caso viene percorsa la via più 'facile', in un'ottica di risparmio e convenienza. "La garanzia del 'titolone' non ce l'ha nessuno", dice Farina. "Prendiamo il mondo del cinema: questo mondo ci insegna che esistono i blockbuster, ma ci sono anche flop catastrofici. Per cui non è assicurato che investendo molti soldi in un prodotto ci si garantisca un titolo di qualità. Questa è una regola assoluta, tant'è vero che si dice che ogni azienda valga tanto quanto l'ultimo prodotto che ha realizzato. E questo è uno dei motivi per cui, raggiunto un certo successo, si va avanti a fare franchise dello stesso titolo: sarebbe folle non approfittarne".

A ben vedere, l'intero prodotto sembra il frutto di un compromesso fra ciò che è possibile offrire e ciò che 'vale la pena' offrire. In *FX Racing* non v'è ambizione evoluzionistica o addirittura



**La derapata appare poco 'lasciva'. Agendo sul freno a mano, la vettura si gira come dovrebbe, ma tende ad arrestarsi troppo presto, impedendo di pennellare le curve come auspicabile**

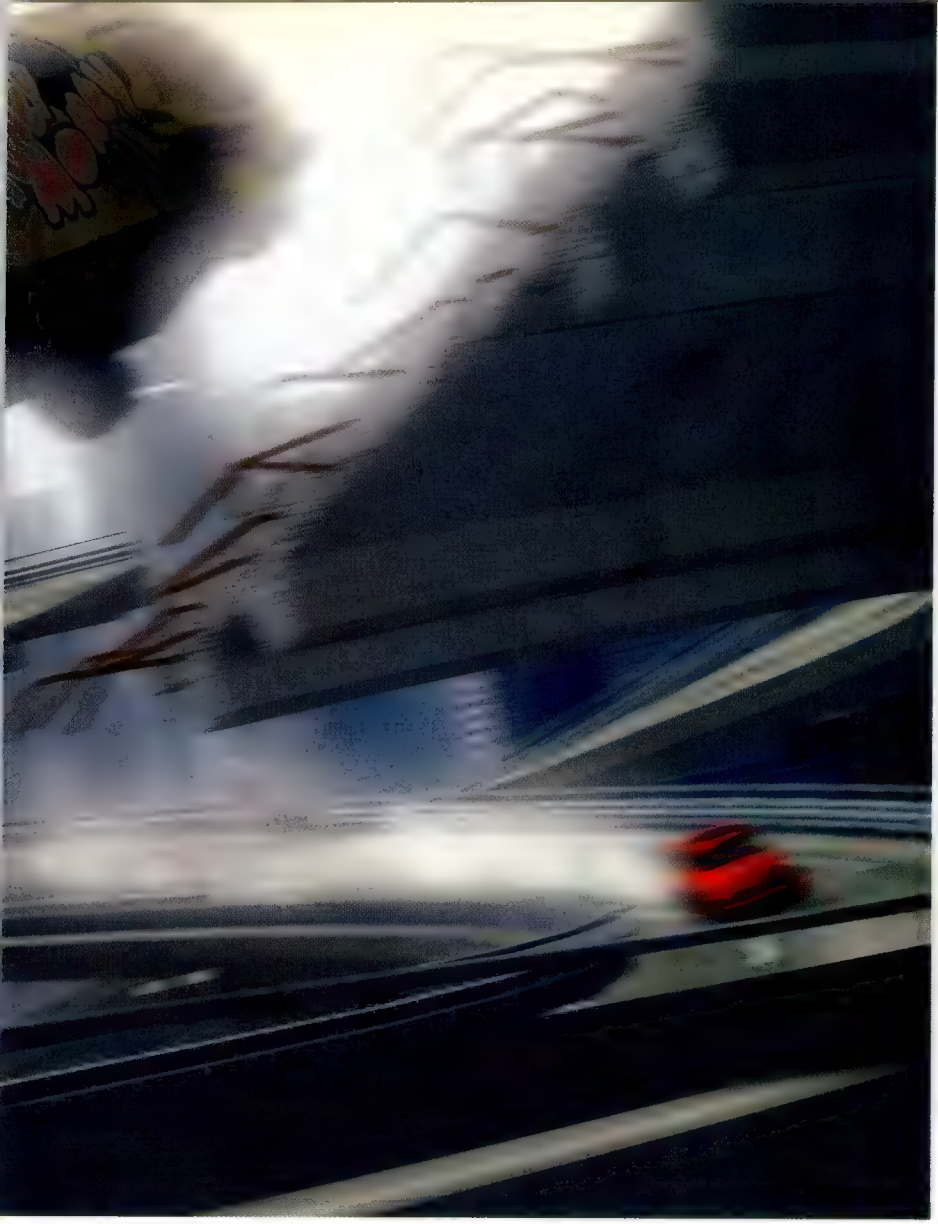
Delle tre versioni per console di *FX Racing*, solo quella destinata al sistema Microsoft permetterà di allestire partite multigiocatore online. In foto, l'effetto del Terremoto

rivoluzionaria, ma solo la volontà di realizzare un racing game arcade divertente e con qualche caratteristica che lo distingua dalla concorrenza (comunque esigua nell'ambito di questo particolare sotto-genere). E farlo per tutte le piattaforme.

"Alle spalle di giochi che offrono una grossa quantità di contenuti, come nel caso di *Racing Evoluzione*, ci sono per forza grossi costi", dice Farina. "Considerata la vita media di un prodotto e il tempo che può dedicargli il giocatore nell'arco della giornata, ogni software house deve valutare se abbia senso avere quest'enorme mole di contenuti o se non sia preferibile offrire qualcosa di più 'contenuto', senza per questo negare un ottimo prodotto al consumatore. È un problema ampio che coinvolge molti fattori: budget a disposizione, tempo, dimensione del progetto, ecc. Dipende dal target del prodotto. Non c'è un assunto preciso in questo senso".

Come si è detto in apertura, *FX Racing* rappresenta una sorta di tappa intermedia nel processo di evoluzione di Milestone. Da autrice di racing game per PC a sviluppatore multipiattaforma dei generi più disparati. Laddove in passato era abitudine focalizzare l'attenzione dell'intero team su un unico progetto, le 25 persone circa che oggi lo compongono seguono ora due titoli contemporaneamente (*FX Racing* e *L'eredità*) mentre un terzo progetto è attualmente in fase di concettualizzazione (nulla è dato di sapere, ma Farina sembra particolarmente intrigato dagli FPS e interessato alla copertina di **Videogiochi** dedicata a *Killzone*). E già si pensa al futuro, in particolare al prossimo sistema portatile di Sony, su cui il leader di Milestone ha da spendere due parole interessanti. "Siamo aperti allo sviluppo per PSP. Sony ci ha già fornito delle specifiche. Mancano ancora i kit di sviluppo: quando ci saranno, gli daremo un'occhiata di sicuro", dice. "PSP è una piattaforma portatile, con tutti i pro e i contro che questo comporta. La differenza che passa fra PSP e GBA potrebbe essere la stessa che passa fra PS2 e GameCube: i titoli 'forti' per GC sono tutti quelli marchiati Nintendo, pubblicati da Nintendo, mentre i titoli 'forti' per PS2 non sono solo quelli marchiati Sony. Resta da vedere se questo si ripeterà anche nell'ambito dei portatili, ma è indubbio che si tratti di un fattore di una certa importanza".

Per permettersi questo tipo di eclettismo produttivo, focalizzato più sui contenuti che sulla tecnologia, sono necessarie nuove figure professionali. In particolare, creativi. Nello specifico, game designer. "Fino a poco tempo fa, praticamente non avevamo una figura che si occupasse esclusivamente di game design. Il nostro era un lavoro più 'collettivo'", dice Farina. "Nell'ottica di dedicarci maggiormente ai contenuti e di portare avanti più progetti contemporaneamente, abbiamo cominciato a investire anche in questa direzione. Il nostro attuale game designer viene dagli Stati Uniti, ha lavorato su diversi titoli in passato e porta avanti la propria esperienza sui nostri prodotti". Ma quali qualità sono necessarie per presentare domanda di ammissione in Milestone? "È molto difficile definire le qualità che



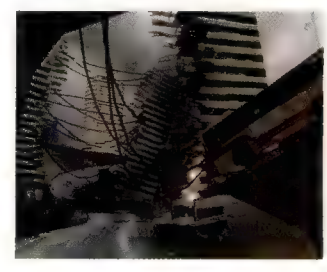
**Sebbene il gioco proponga ben 18 tracciati, i soli tre mondi (Egitto, Transilvania e Tokyo) entro cui si distendono compromettono la varietà degli scenari. Ciononostante il panorama è difficilmente oggetto di particolari attenzioni mentre si percorre un giro della morte ad oltre 150 miglia orarie, immersi nel blur**

deve avere un buon game designer, al di là delle normali conoscenze del settore, capacità analitica e critica dei prodotti, ecc.", confida Farina. "Credo che l'unica cosa che non possa mancare sul curriculum siano le esperienze precedenti. Quindi una persona che parte da zero e vuole fare il game designer… Diciamo che è una persona molto difficile da valutare. Di idee buone ne hanno in parecchi, ma un buon game designer deve avere delle idee realizzabili. Non solo, realizzabili all'interno dei limiti del progetto perché molte cose possono essere fattibili ma non avere senso nell'ottica di un particolare progetto o costare semplicemente troppo. Inoltre, un game designer deve essere un minimo realista: non perdersi cioè in idee grandiose, ma avere un'attitudine più professionale verso i progetti che sta seguendo. In conclusione, gli elementi critici per un bravo game designer sono quelli che gli permettono di individuare le caratteristiche essenziali per il successo di pubblico del prodotto che sta curando e concentrarsi solo su quelle".

Chiarite le caratteristiche fondamentali di un buon game designer secondo Milestone, quali vie sono oggi percorribili in Italia per soddisfare detti requisiti? Qualche consiglio per chi volesse cimentarsi nell'impresa senza il requisito fondamentale dell'esperienza? "Ho sentito parlare di diversi corsi universitari a Milano dedicati al game design o alla gestione di prodotti multimediali e titoli simili", dice Farina. "Sull'utilità… Come tutte le esperienze di vita, sono sempre utili: più uno ne fa, meglio è. Ma teniamo conto che la realtà del mercato dei videogiochi in Italia è estremamente ridotta. Quindi l'offerta di lavoro è quanto mai limitata. Faccio notare che in Milestone abbiamo un solo game designer. Quante altre aziende [simili alla nostra] ci sono in Italia? Quanti posti di game designer sono liberi? Sono domande che vanno valutate da chiunque voglia intraprendere questa carriera". Farina disegna il profilo di un'industria blindata, con poche via d'accesso, ma apre comunque uno spiraglio di speranza. "Certo non esistono solo le console. Ci sono anche varie aziende che si occupano di videogiochi in Flash o di prodotti simili, in cui l'esperienza di game design è assolutamente utile e che possono pertanto offrire altri sbocchi per chi si iscrive a questi corsi".

> "A metà strada fra *Stunt Car Racer* e la più annodata delle montagne russe, il design delle piste non lesina in trampolini agenti di voli pindarici ed evoluzione aeree"

La riorganizzazione di Milestone non ha solo motivazioni di convenienza economica, ma denuncia una confortante lungimiranza da parte di chi stringe le redini della società. "Ad ogni nuova generazione di console si sente spesso dire che la potenza sarà tale da permettere di concentrarsi sui contenuti piuttosto che sulla tecnologia. Ma non mi pare che ci siano esempi che pro-



La modalità multiplayer offline accoglie un massimo di quattro giocatori ripartendo lo schermo in altrettanti riquadri. Previste tre modalità di gioco specifiche: Token Run (vince chi accumula il maggior numero di item 'FX'. Ogni fuori pista ne decurta cinque), Wrecking Ball (tutti contro tutti in apposte arene. Vince il pilota dell'auto superstite alla bagarre) e Destruction Drive (simile alla Wrecking Ball, ma priva della facoltà di acquisire armi eseguendo le acrobazie)

Il gioco include 30 tipologie di vetture più 3 veicoli bonus. Ogni mezzo (dotato di caratteristiche specifiche) è sottoponibile ad upgrade cosmetici ed è disponibile in tre edizioni: Standard, Tuned e l'aggressiva FX

vino questo assunto. Almeno fino ad oggi. Ciononostante ritengo che sia una cosa che ad ogni generazione diventa sempre più vera. Dove stanno puntando queste console, con questa potenza? Stanno puntano a riprodurre la realtà come la vediamo oggi? Fantastico: quando avremo la potenza per rappresentare *la realtà più della realtà*, cosa ce ne faremo? Ammettiamo di avere un computer o una console che è come se fosse una cinepresa. E poi? Poi basta, siamo arrivati al limite. Più aumenta la potenza, meno si nota la differenza tecnologica [fra i vari giochi]. Oppure mettiamola in altro modo: parallelamente allo sviluppo e all'affinamento delle librerie o dei middleware, diventa sempre più facile termine una rappresentazione 'estrema' di tutto quello che voglio fare senza il bisogno di perdere troppo tempo con la tecnologia. Quindi, per forza, si punterà maggiormente sui contenuti. Teniamo comunque conto che già al giorno d'oggi il costo maggiore per lo sviluppo di un gioco è rappresentato dai contenuti e non dalla tecnologia. Se vado a vedere i costi totali di un progetto, il costo vero è rappresentato dai contenuti già adesso. La tecnologia pesa relativamente".

Dialogare con Farina è un'esperienza senz'altro stimolante e, per certi versi, imprevista. **Videogiochi** era giunta in Milestone con la convinzione di affrontare tematiche strettamente correlate al genere su cui ha edificato la propria reputazione, e invece si scopre a discorrere sull'industria videoludica nel suo complesso. Una chiara testimonianza della nuova identità assunta dalla casa milanese. Ciononostante la curiosità di conoscere il suo punto di vista circa l'evoluzione del genere corsistico è ancora forte. Il che dirotta la conversazione su *R: Racing Evolution*. "Sono rimasto sorpreso quando ho sentito il nome del prossimo gioco Namco perché in questo settore si tendono ad evitare simili somiglianze per scongiurare grane inutili", dice. "Possibile che in Giappone non sappiano che esiste già un titolo chiamato *Racing Evoluzione*? [ride]. Sarà comunque compito di Atari, e non nostro, valutare se sia il caso di intraprendere un'azione legale di qualche tipo nei loro confronti".
Malgrado in molti confidassero in un nuovo episodio di *Ridge Racer*, Namco ha preferito accantonare il suo franchise per dedicarsi ad un progetto apparentemente destinato al macello in un mercato stracolmo di giochi di guida 'realistici'. Eppure Farina comprende la decisione della casa nipponica ed espone il suo punto di vista: "Credo che sia un sintomo della situazione di mercato. Indubbiamente *Gran Turismo*, il gioco che ha riscosso maggior successo negli ultimi anni, ha puntato molto sullo… pseudo-realismo, diciamo. Come sempre succede, quando un prodotto ha successo, tutti tendono ad imitarlo (che questa sia la scelta giusta o meno poi, è tutto da vedere). Detto questo, il passaggio della serie da arcade a 'simulazione' ha un senso. Oggi come oggi non mi sognerei di fare un gioco di guida dall'aspetto realistico con uno stile di guida arcade, alla *Ridge Racer*. Non andrebbe da nessuna parte. Certo, ci sono eccezioni. *Burnout* è un po' una via di mezzo: è un ottimo prodotto, divertente e con un concetto originale che gli permette di elevarsi dalla massa". Quindi quante probabilità ci sono di vedere un seguito di *Screamer*, su console, nel futuro di Milestone? "Vale un po' il discorso di *Ridge Racer*. Aveva senso quand'è uscito, ma non credo ne abbia al giorno d'oggi. Ha fatto la sua storia e a me va bene così".

**Videogiochi** lascia Milestone comprensibilmente interdetta. Da un lato la 'perdita' di uno dei protagonisti del mercato delle simulazioni corsistiche. Dall'altro la nascita di una 'nuova' realtà italiana, una sorta di ripartenza da zero, ma con prospettive di sviluppo più ambiziose. Solo il tempo potrà dire se la scelta di Farina si rivelerà vincente. In ogni caso qui a Milano ha smesso di piovere, ed ora splende un sole magnifico.

# NON SOLO GUIDA

"...centinaia di chilometri adrenalinici sulle strade di Los Angeles..."
-IGN.com

# NON SOLO COMBATTIMENTO

"Pura azione, corpo a corpo! Mai vista in nessun game"
-XBOX World

# NON SOLO SPARATORIE

"Vi ricordate Vice City? questo è ancora meglio"
-PLAY

truecrimela.com

# THIS IS TRUECRIME™ STREETS OF LA

16+ ™ www.pegi.info

ACTIVISION.
activision.com

LEADER

Luxoflux

PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE. | XBOX

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

# Se ti abboni ora pagherai meno di €4,50 a numero!

# Videogiochi

## Abbonati, conviene!
## OLTRE IL 27% DI SCONTO!

**NON AFFRANCARE**
Francatura ordinaria a carico del destinatario, da addebitarsi sul conto di credito speciale n 10085 presso l'ufficio postale di Milano Precotto
(Aut n CMP/5163/BM/00 del 21/07/00 Milano CMP Borromeo Serv Amm.ne)

*Media with passion*

Future Media Italy
Servizio Abbonamenti
Via Asiago, 45
20128 - Milano

# OFFERTA SPECIALE ABBONAMENTO A VIDEOGIOCHI

**Sì!** Desidero abbonarmi per un anno a **Videogiochi,** approfittando dell'offerta a me riservata, con un risparmio di oltre il **27%**. 11 numeri al prezzo speciale di **€ 48,00** anziché € 66,00.

**Modalità di pagamento** (indicare con una crocetta)

☐ Versamento su bollettino postale che mi invierete

☐ Carta di Credito (dati riportati qui sotto)

Autorizzo l'addebito della Carta di Credito

☐ CartaSi ☐ Diners ☐ BankAmericard ☐ AmericanExpress

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| SCAD |_|_|/|_|_|

Firma del titolare .....

**Se ti è più comodo, puoi inviare la cartolina via fax al numero 02/26005512**

Cognome .....

Nome .....

Indirizzo ..... Nr. .....

Località .....

Prov. |_|_| C.A.P. |_|_|_|_|_| *Data di nascita |_|_|/|_|_|/|_|_|_|_|

*Telefono .....

*E-mail .....

*INFORMAZIONE FACOLTATIVA

**Per informazioni - Ufficio abbonamenti**
telefono: 02/26005517
e-mail: abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

**INFORMATIVA AI SENSI DELL'ART.10 DELLA LEGGE 675/96**

Il trattamento dei dati personali raccolti che ti riguardano sarà svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati, di cui ti garantiamo la riservatezza, è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative ed offerte. Per essi tu potrai richiedere in qualsiasi momento la modifica o la cancellazione. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Future Media Italy e da suoi partner commerciali qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐

Offerta valida fino al 15/02/2004

Staccati dalla massa

# Abbonati a Videogiochi

## Perché abbonarsi?

- Se ti abboni, paghi 11 numeri di **Videogiochi** 48€ invece di 66€
- La rivista arriva a casa tua quando esce in edicola*
- Non rischi di perdere nemmeno un numero

## Come abbonarsi?

Compila la cartolina allegata oppure, se non vuoi perdere nemmeno un secondo, abbonati online all'indirizzo **www.futuremediaitaly.it/abbonamenti**

Per informazioni, telefona al numero **02 26005517** oppure spedisci un'e-mail a **abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it**

*In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in quattro giorni lavorativi oltre a quello di spedizione, Future Media Italy è confidente di poter consegnare ai propri abbonati la rivista **Videogiochi** in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve causa di forza maggiore

Visita a...

# Electronic Arts

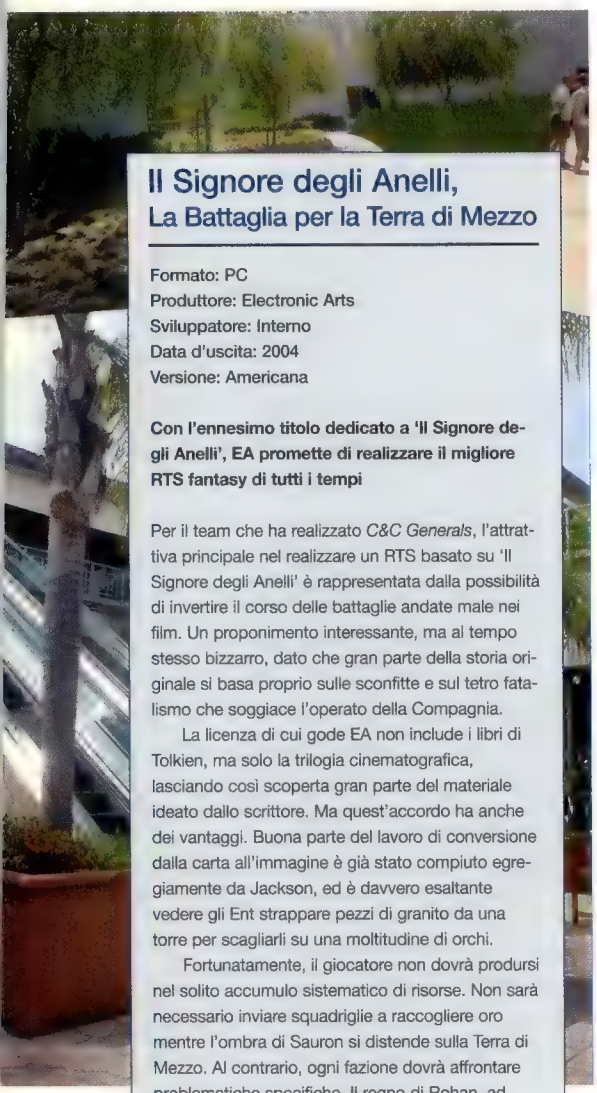
**L'anno scorso 22 titoli EA hanno venduto più di un milione di copie ciascuno. Videogiochi visita gli studi californiani del colosso americano alla scoperta dei prossimi blockbuster...**

La cartina dei mezzi di San Francisco è un caotico intreccio di linee colorate. Cinque generazioni di trasporti pubblici si incrociano l'una sull'altra, con i tram sempre affollati e rumorosi che scorrazzano sopra i tunnel della più moderna BART. I ponti maestosi che conducono a nord e ad est attraversano il cielo blu della baia, portando la corrente elettrica alla popolosa metropoli californiana. Ma non c'è tempo per fare i turisti stavolta: **Videogiochi** è qui per visitare la casa di *The Sims*.

Gli uffici sono affollatissimi e il sim-universo di **Will Wright** permea come un virus ogni angolo dell'edificio. Aggirandosi tra le file sterminate di cubicoli grigi, **Videogiochi** riesce a sbirciare qualche titolo nuovo: l'espansione *Sim City's Road Rage*, il seguito per console *The Sims: Bustin' Out*, la versione mini per GBA e l'ultimo add-on per *The Sims* intitolato *Makin' Magic*.

Il progetto più importante è comunque *The Sims 2*. Notevolmente migliorato rispetto al suo predecessore in termini grafici, il gioco vanta un'attenzione ai dettagli e un grado di approssimazione alla realtà senza precedenti. I protagonisti non si esprimono più esclusivamente tramite icone, ma soprattutto attraverso le loro espressioni facciali e la mimica del corpo. La differenziazione caratteriale dei singoli Sims è molto più pronunciata tant'è che la medesima azione può ora esplicitarsi attraverso animazioni diverse. Una ragazza molto estroversa flirterà con aria arrogante, lanciando fischi alla Trapattoni agli uomini che le interessano, mentre sua sorella, più timida, affronterà la medesima situazione dichiarandosi sottovoce. L'aumento di dettaglio visivo si rispecchia nella complessità delle ambientazioni. Se un Sim apre il rubinetto d'acqua calda in cucina, lo sfortunato fratello sotto la doccia verrà accolto da un improvviso getto di acqua fredda.

*The Sims 2* introduce un sistema di ricordi. Esperienze particolarmente significative, sia positive (come il primo bacio di un Sim) che negative, vengono registrate come ricordi. Il giocatore potrà rivisitarle durante la partita, ma il Sim dovrà costantemente rinfrescarsi la memoria ricordando l'episodio con gli altri personaggi che vi hanno eventualmente assistito.



## Il Signore degli Anelli,
### La Battaglia per la Terra di Mezzo

Formato: PC
Produttore: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno
Data d'uscita: 2004
Versione: Americana

**Con l'ennesimo titolo dedicato a 'Il Signore degli Anelli', EA promette di realizzare il migliore RTS fantasy di tutti i tempi**

Per il team che ha realizzato *C&C Generals*, l'attrattiva principale nel realizzare un RTS basato su 'Il Signore degli Anelli' è rappresentata dalla possibilità di invertire il corso delle battaglie andate male nei film. Un proponimento interessante, ma al tempo stesso bizzarro, dato che gran parte della storia originale si basa proprio sulle sconfitte e sul tetro fatalismo che soggiace l'operato della Compagnia.

La licenza di cui gode EA non include i libri di Tolkien, ma solo la trilogia cinematografica, lasciando così scoperta gran parte del materiale ideato dallo scrittore. Ma quest'accordo ha anche dei vantaggi. Buona parte del lavoro di conversione dalla carta all'immagine è già stato compiuto egregiamente da Jackson, ed è davvero esaltante vedere gli Ent strappare pezzi di granito da una torre per scagliarli su una moltitudine di orchi.

Fortunatamente, il giocatore non dovrà prodursi nel solito accumulo sistematico di risorse. Non sarà necessario inviare squadriglie a raccogliere oro mentre l'ombra di Sauron si distende sulla Terra di Mezzo. Al contrario, ogni fazione dovrà affrontare problematiche specifiche. Il regno di Rohan, ad esempio, dovrà gestire l'ondata di persone che affollano i suoi cancelli mendicando rifugio.

Una delle preoccupazioni maggiori del team è rappresentata dall'interfaccia, che dev'essere sufficientemente sofisticata da soddisfare i veterani dei giochi strategici, ma al tempo stesso 'aperta' ai fan dei film che si avvicinano per la prima volta al genere. **Videogiochi** spera solo che il gioco arrivi sugli scaffali dei negozi prima che la 'febbre da Tolkien' svanisca.

I modelli dei troll sono stati presi direttamente dai film. Ciononostante, all'inizio dello sviluppo sembravano decisamente sproporzionati. Disegnati come se fossero visti dagli occhi di uno hobbit, non rendevano se guardati attraverso gli 'occhi divini' della classica inquadratura da RTS, ed EA ha quindi dovuto ridisegnarli, modificandone le proporzioni

Annibale ci aveva visto giusto. Gli elefanti possono essere particolarmente utili in battaglia. Impiegati come piattaforme per gli arcieri, possiedono l'altezza necessaria per affrontare folti reggimenti e la forza per sfondare cancelli o altri particolari tipi di sbarramenti

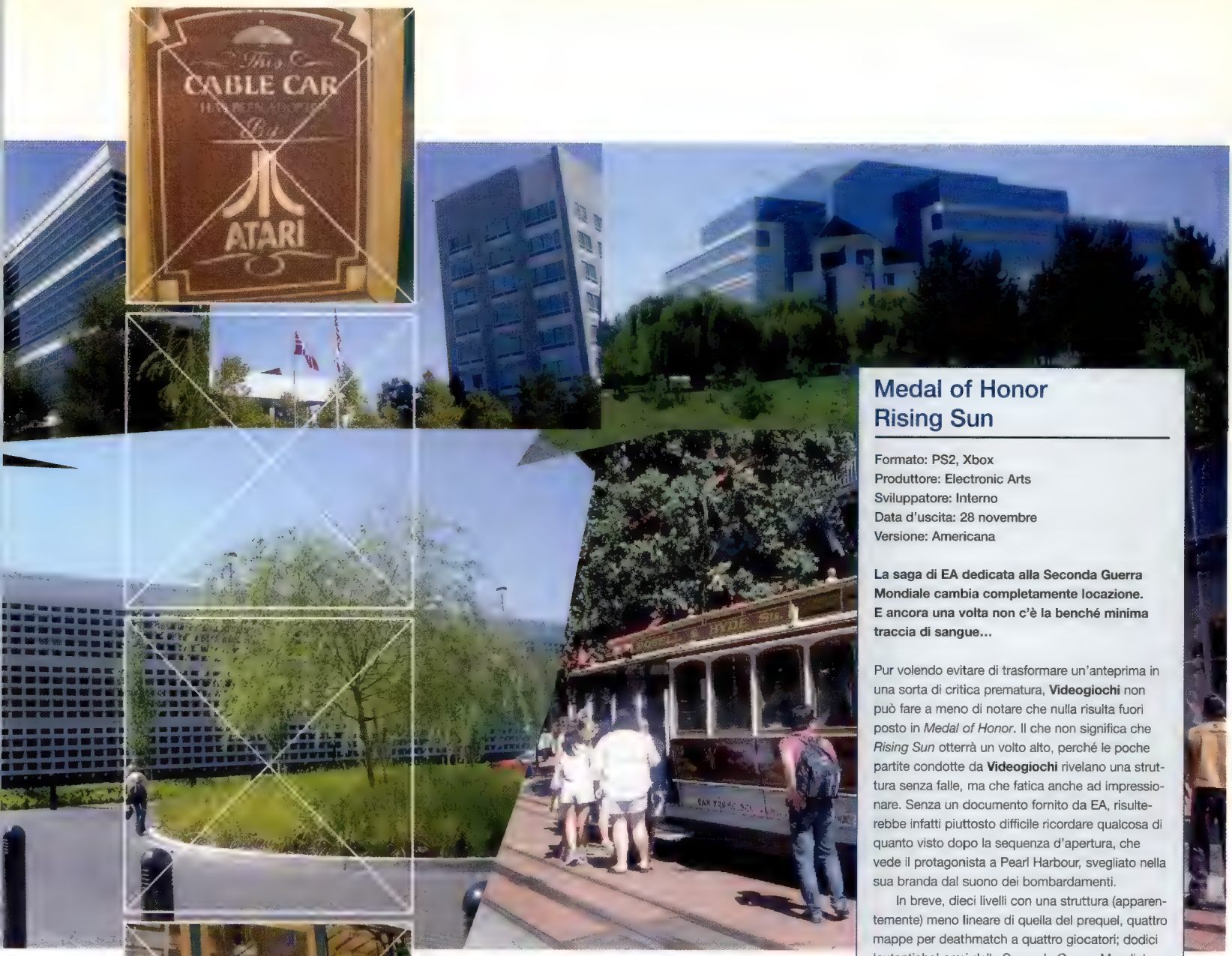
L'innovazione più significativa è pero rappresentata dal nuovo ciclo biologico dei personaggi. Nel corso della loro esistenza, i Sim attraversano sette 'età' differenti, e le loro azioni riflettono il grado di maturità acquisito. Solo agli adulti, ad esempio, è permesso dedicarsi a quello che l'universo di Will Wright definisce molto timidamente 'gioco'. Ogni Sim ha inoltre un proprio DNA specifico, che viene tramandato ai figli influenzandone aspetto e personalità. Laddove *The Sims* era già fin troppo longevo, la possibilità di creare intere dinastie nel seguito potrebbe tenere i giocatori incollati al monitor per anni.

Dai verdi sobborghi di San Francisco **Videogiochi** si sposta verso la grigia Los Angeles, più precisamente a Beverly Hills. La serie di *Medal of Honor* è ben nota per il suo tratto cinematografico. Non sorprende quindi che per lo sviluppo del nuovo capitolo per PC, *Pacific Assault*, EA stia impiegando tecniche e specialisti di matrice hollywoodiana.

Le giungle e gli atolli del Pacifico formano uno scenario distante anni luce dalla fanghiglia dei campi di battaglia europei, e la loro trasposizione digitale in *Pacific Assault* è semplicemente meravigliosa. L'impatto è abbacinante non solo sotto il profilo estetico. Le ambientazioni 'vivono' grazie a una serie di dettagliate routine fisiche: ogni proiettile esploso provoca la fuga degli uccelli appollaiati sugli alberi, e quelli di loro che passano a volo radente sulla superficie del lago sollevano increspature assolutamente credibili.

**"Nella hall è affisso un cartello che recita 'EA: Challenge Everything', ma la parola 'Challenge' è coperta di modo che si legga 'EA: Everything'"**

Visto che il gioco si basa pesantemente sulla storia e sui personaggi, la realizzazione dei modelli 3D è interessata da una cura non comune. I volti dei protagonisti cambiano nel corso degli anni lungo cui la storia si dipana. Le ferite guariscono fino a scomparire, i tagli si



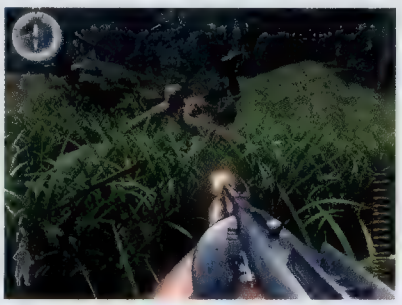

## Medal of Honor Rising Sun

Formato: PS2, Xbox
Produttore: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno
Data d'uscita: 28 novembre
Versione: Americana

**La saga di EA dedicata alla Seconda Guerra Mondiale cambia completamente locazione. E ancora una volta non c'è la benché minima traccia di sangue...**

Pur volendo evitare di trasformare un'anteprima in una sorta di critica prematura, **Videogiochi** non può fare a meno di notare che nulla risulta fuori posto in *Medal of Honor*. Il che non significa che *Rising Sun* otterrà un volto alto, perché le poche partite condotte da **Videogiochi** rivelano una struttura senza falle, ma che fatica anche ad impressionare. Senza un documento fornito da EA, risulterebbe infatti piuttosto difficile ricordare qualcosa di quanto visto dopo la sequenza d'apertura, che vede il protagonista a Pearl Harbour, svegliato nella sua branda dal suono dei bombardamenti.

In breve, dieci livelli con una struttura (apparentemente) meno lineare di quella del prequel, quattro mappe per deathmatch a quattro giocatori; dodici 'autentiche' armi della Seconda Guerra Mondiale, sulla cui elencazione **Videogiochi** deciderà ovviamente di soprassedere. Fanno da cornice una trama che vede il protagonista in cerca di suo fratello ed una serie di eventi ispirati ai grandi film di guerra, che *Rising Sun* cerca ovviamente di emulare. Il tutto confezionato con la solita professionalità che è lecito aspettarsi da EA, con una buona grafica, un sonoro eccellente e l'approvazione del veterano della Seconda Guerra Mondiale Dale Dye. Ma se cercate qualcosa di originale, probabilmente questo non è il titolo che fa per voi.



I soldati giapponesi vantano routine di IA leggermente diverse da quelle delle loro controparti tedesche, e scelgono spesso l'attacco diretto piuttosto che il cecchinaggio dalla distanza. I livelli nella giungla li vedono sbucare da bunker o caverne sotterranee, mentre l'erba alta disorienta il giocatore nascondendo i nemici

## FAQ

**Nome società:** Electronic Arts
**Fondata nel:** 1982
**Quartier generale:** Redwood City, California
**Numero di dipendenti:** 4,400
**Ludografia selezionata:** serie *Madden*, serie *FIFA*, serie *Tiger Woods PGA Tour*, serie *Need for Speed*, serie *SSX*, serie *The Sims*, serie *Sim City*, serie *Command & Conquer*, serie *James Bond 007*, *Harry Potter: Quidditch World Cup*, *Def Jam Vendetta*, *Battlefield 1942*, *Il Signore degli Anelli: il Ritorno del Re*
**Progetti in sviluppo:** *Medal of Honor Pacific Assault*, *Medal of Honor Rising Sun*, *The Sims 2*, *The Sims Bustin' Out*, *Il Signore degli Anelli: la Battaglia per la Terra di Mezzo*

## Il Signore degli Anelli, Il Ritorno del Re

Formato: PS2, Xbox, GC, PC
Produttore: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno (EA Redwood Shores)
Data d'uscita: 14 Novembre
Versione: Americana

**Mentre i fan di Tolkien migrano nuovamente verso le sale cinematografiche, Electronic Arts torna nella Terra di Mezzo**

Quando le prime due parti della trilogia di Peter Jackson hanno raggiunto le sale cinematografiche mondiali, **Videogiochi** non esisteva. E probabilmente è un bene perché esplicitando il pensiero della redazione sulle pellicole in questione, la casella e-mail di Forum non avrebbe retto all'ondata di messaggi di protesta e insulti da parte dei fan di Tolkien. Ma a **Videogiochi** lavorano dei pazzi temerari, quindi... I film de 'Il Signore degli Anelli' sanno essere noiosi al limite dello sfinimento. Detto questo, il primo tie-in di EA, incentrato proprio sui primi due terzi della saga, era tutt'altro che noioso: banale come pochi, semplicistico anche, ma ciononostante altamente spettacolare.

*Il Ritorno del Re*, recensito in questo stesso numero, propone livelli più ampi e un maggior numero di personaggi, ma la sua caratteristica peculiare è rappresentata dalla possibilità di giocare in cooperativa online. Sfortunatamente la diatriba fra EA e Microsoft in merito al modello economico di Live ha privato gli utenti Xbox dell'opzione online, ma i possessori di PS2 possono sfruttare questa caratteristica per darsi battaglia su Internet. In America, almeno. La modalità online è infatti disgraziatamente assente nella versione europea, con Electronic Arts che attribuisce al ridotto numero di adattatori di rete venduti in Europa la ragione di questa latitanza. Lasciando alla recensione il compito di esprimere un giudizio definitivo sul prodotto, **Videogiochi** si consola con la consapevolezza che un titolo come *Il Ritorno del Re* è probabilmente più divertente se giocato in multiplayer 'dal vivo'. Sempre meglio che vedere il film, comunque.

Una novità de *Il Ritorno del Re* è rappresentata dall'inclusione di particolari 'aree d'azione', zone contrassegnate da cerchi blu entro le quali il giocatore è in grado di eseguire mosse altamente spettacolari. Queste possono essere passive (come scendere una scala) o costituite da attacchi micidiali, come scagliare delle lance o sparare con i cannoni

## Intervista: Will Wright

**Ideatore e capo game designer, *The Sims* e *Sim City***

***The Sims 2* rappresenta un grosso passo avanti. È proprio come lo ha sempre immaginato?**
Quando uno guarda *The Sims 2*, la prima cosa che nota è la grafica. L'accorgimento meno evidente è che l'inquadratura è ravvicinata, il che significa che i Sim hanno espressioni facciali e un linguaggio del corpo più pronunciato.

**Come è maturata la decisione di realizzare un seguito piuttosto che un'altra espansione?**
Be', un po' di tempo fa ho notato che ogni versione di *Sim City* usciva esattamente, con il margine di errore di un mese, quattro anni dopo l'episodio precedente. Precisa come un orologio. Così a un certo punto, discutendo di *The Sims*, ci siamo detti "Quando dovremmo fare un seguito?". Ed è saltato fuori quattro anni dopo, quasi nello stesso mese esatto. Quindi ci siamo praticamente rassegnati a farlo uscire in quella data.

**Il gioco ha avuto un successo fenomenale. Si è fatto un'idea del perché alcune persone non riescano proprio a farselo piacere?**
A dire il vero ne sono proprio contento. Alcune persone ne sono spaventate: in effetti c'è un non so che di inquietante in *The Sims*. Un sacco di persone si chiedono "ma perché sto facendo queste cose? Potrei benissimo farle nella realtà". E poi c'è questo aspetto da 'bambola voodoo' nel gioco. In più credo che alcuni hardcore gamer non si rendano conto che esiste un vero videogioco in *The Sims*.

**Quindi qual è stata la caratteristica che lo ha reso così apprezzato dai casual gamer? L'umorismo?**
L'umorismo è quello tipico delle serie televisive. Si può stare lì per cinque minuti e farsi una risata o giocare più a lungo, ma il titolo non pretende che un giocatore debba stare seduto per due ore a giocare nella stessa stanza. Se la gente riesce a giocare cinque o dieci minuti alla volta, proprio come gioca a *Solitario* ad esempio, allora il tutto diventa quello che io chiamo 'interstitial gaming'. Se il gioco riesce ad essere sufficientemente flessibile per riempire quei piccoli ritagli di tempo che ha la gente, allora costituirà un'enorme attrattiva per un sacco di persone.

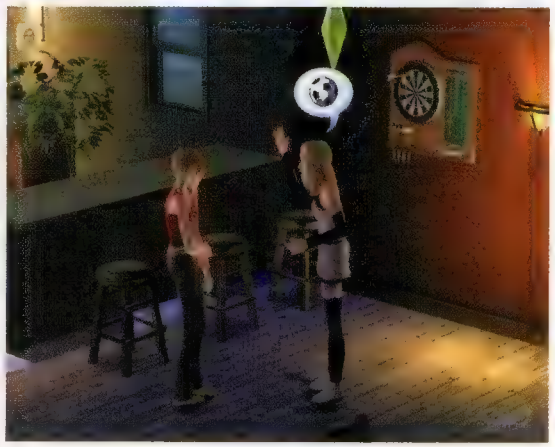
**Ritiene che l'industria stia cercando di realizzare dei veri e propri giocattoli?**
Credo che per una parte dell'industria sarà così. Si tratta di una semplice presa di coscienza dei valori del gioco puro, in contrapposizione alla competizione e al raggiungimento di obiettivi. Questo vale anche per la creatività: a un sacco di gente piace la sensazione di aver risolto un enigma in un modo del tutto personale. La maggior parte dei giochi sono influenzati dai film. C'è l'introduzione, poi il gioco, il picco alla fine e poi game over: hai battuto il gioco. I titoli che realizziamo noi sono più simili a dei passatempi, come un trenino o una casa per le bambole. Si basano sugli stessi principi. Non è che la gente si trova un passatempo, lo coltiva per tre settimane, e poi lo metta via per dedicarsi ad un altro hobby. Il gioco diventa come una tavolozza sulla quale è possibile esprimere se stessi.

rimarginano diventando cicatrici. L'assottigliamento dei volti e degli occhi si riflette in un cambiamento nel comportamento e nel vocabolario dei protagonisti: col tempo, impauriti novellini si trasformano lentamente in veterani di guerra. Se EA riuscirà ad integrare con successo questo aspetto, è probabile che gli utenti finiranno per stringere un forte legame emozionale con i propri alter ego digitali. Già adesso **Videogiochi** si chiede se i ragazzi riusciranno a tornare a casa sani e salvi, ma gli sviluppatori sono omertosi e si limitano a sorridere sotto i baffi...

Attualmente solo una minima parte del gameplay è stata integrata in queste ambientazioni spettacolari. Pur dando modo di controllare un singolo soldato, *Pacific Assault* dovrebbe introdurre alcune dinamiche di squadra. Un sistema di comunicazioni a gesti illustra al giocatore cosa dovrebbe fare la sua unità. Volendo è possibile ignorare la volontà del gruppo a patto di accettare i poco lusinghieri commenti dei propri compagni. Piuttosto che guarire miracolosamente grazie a improbabili medi-pack, il giocatore ferito dovrà chiamare un medico e fornirgli copertura adeguata mentre tenta di raggiungerlo. Perché un dottore morto non può fare miracoli.

Le ambizioni di Electronic Arts sembrano crescere. Nella hall è affisso un cartello che recita 'EA: Challenge Everything', ma la parola 'Challenge' è coperta di modo che si legga un più inquietante 'EA: Everything'. Il '™' alla fine della frase è la ciliegina sulla torta. **Mark Scaggs**, produttore esecutivo di *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, ammette che il curriculum della società non sia proprio di primissimo piano, ma è sicuro che le cose stiano cambiando. "Adesso vige una regola chiara", dice. "Se un gioco non è ottimo, non lo lanciamo sul mercato".

In virtù della sua leadership incontrastata nel mercato occidentale, EA porta il peso di una grande responsabilità. Il futuro dell'intera industria videoludica potrebbe essere influenzato dal successo (o meno) di questa politica, che sembra privilegiare la qualità sulla quantità. Dando un'occhiata alla line-up natalizia del colosso americano, **Videogiochi** non può che essere ottimista.



La prima fase del beta testing dei titoli di *The Sims* viene eseguita da un programma sviluppato ad hoc. Un simulatore che gioca a *The Sims*? Forse 'The Matrix' esiste veramente...

Il team di *Medal of Honor* si è trovato di fronte a scelte etiche davvero inusuali. Pur realizzando un gioco basato sulla guerra e sulla morte, gli sviluppatori hanno scelto di non inserire scimmie, per evitare di scatenare le ire degli animalisti

## Intervista: **Rick Giolito**

### Produttore esecutivo, serie *Medal of Honor*

**Trova limitante realizzare un gioco basato su eventi realmente accaduti? È invidioso della libertà che hanno sviluppatori del calibro di Valve o id?**
Ci sono pro e contro. Dato che il nostro titolo è basato su eventi storici, la gente capisce immediatamente il dipanarsi della storia e non dobbiamo perdere tempo spiegando quali siano i buoni e i cattivi. E questo è un grosso vantaggio. Lo svantaggio è che gli altri possono fare qualsiasi cosa: mostri, alieni, le armi più disparate. Il nostro obiettivo è farlo sembrare reale. I giocatori possono cogliere l'importanza dei sacrifici umani a cui assistono ed esclamare 'Cavolo, questa roba è accaduta veramente. Dove trovava uno il coraggio di sbarcare da un mezzo a Omaha beach?'. È tutto molto più vero e viscerale. Con i titoli fantascientifici, la gente tende a guardare la scena e a dire "Wow, molto bello. Ma tanto non è vero".

**Come avete scelto i cambiamenti da apportare alle versioni console di *MoH*?**
Ho un'idea molto, molto chiara su questo punto. I titoli per console sono fatti per essere visti su una televisione che sta a un metro e mezzo, due metri dal giocatore. Devi tenere conto dello spazio che c'è fra giocatore e televisore, e realizzare un gioco che sia più ampio, più accessibile, più chiaro e più diretto. La versione per PC è molto più 'intima': sei molto più vicino allo schermo e sei quasi sempre da solo. Anche se stai giocando con qualcun altro online.

**Maggiore è il grado di realismo promesso, maggiori sono i rischi che qualcosa vada per il verso sbagliato. Vi preoccupa questo?**
Ci sono degli ostacoli da superare. Credo che la gente adorerà la possibilità di avere giochi completamente interattivi, dove puoi andare in quel punto, raccogliere un qualsiasi oggetto e scagliarlo contro il muro. Quando inizi a rendere accessibile ogni oggetto del mondo digitale, il giocatore tende a crearsi un proprio gameplay, provando a superare un intero livello tirando semplicemente sassi, ad esempio. Non a caso, ogni sviluppatore cerca di garantire al giocatore la massima libertà possibile.

**Si arriva mai ad un punto in cui il realismo di un videogioco dev'essere sacrificato sull'altare della giocabilità?**
Be', io non realizzo giochi che sono realistici; faccio giochi che sono autentici. Se realizzassi un FPS realistico sulla Seconda Guerra Mondiale, il giocatore colpito cadrebbe istantaneamente al suolo. E noi facciamo tutt'altro.

**Non crede sia rischioso per l'industria ispirarsi troppo ai film?**
Ritengo che ci sia sempre un rischio nel prendere una posizione e provare a raggiungere un obiettivo importante. Io sono fatto così ed è così che guido il mio team. Ma penso anche che ci sia un grosso rischio nel non farlo, nel rimanere ancorato agli stilemi del passato e nel dire "I giochi sono giochi e i film sono film".

**Ma quello non è uno stilema del passato. È un semplice dato di fatto.**
Be', significa affermare che sono due cose molto diverse, mentre io credo che siano molto, molto vicine, e che si stiano avvicinando sempre di più. Io proverò ad avvicinarle ancora.

**Quindi è Hollywood il miglior posto al mondo per sviluppare giochi?**
[Indica le palme che lo circondano e sorride] Direi di sì.

# La rivincita dei nerd

L'anima creativa dell'industria videoludica continua ad esprimersi. Ma spesso in forme meno 'estreme' rispetto al passato. **Videogiochi** esamina l'evoluzione della creatività e si interroga sul futuro della diversità nei videogiochi

Quando i game designer di *Joust*, coin-op Williams degli anni '80, proposero di realizzare un titolo con cavalieri in sella a degli struzzi, giganti di lava, pterodattili e cavalieri nemici in sella ad avvoltoi, che tiravano uova che si trasformavano a loro volta in cavalieri nemici... nessuno trovò nulla da obiettare. Prima che i videogiochi diventassero il business che conosciamo, esistevano così pochi punti di riferimento che era normale crearne sempre di nuovi. Era il tempo in cui tutto doveva essere scritto, per dirla in stile biblico.

Oggi la maggior parte dei programmatori non ha occasione di dare libero sfogo alle proprie capacità creative. Soprattutto perché i giochi, nella maggior parte dei casi, non sono più realizzati in ambienti isolati e stimolanti. I titoli nascono in uffici colossali dove un esercito di programmatori, produttori e PR fanno del loro meglio (giustamente) per non perdere il proprio posto, guadagnando soldi per i propri datori di lavoro. E come tutti sanno, non si fanno soldi producendo un gioco così strano e originale da non poter essere classificato all'interno dei generi esistenti, a meno che non sia un seguito di un titolo già affermato o non abbia almeno la licenza di un film, di uno spettacolo televisivo o di una qualsiasi celebrità sportiva.

"È rischioso proporre ai giocatori di oggi un titolo che richieda di dedicargli troppo tempo", dichiara l'autore di *Pimania* e *ID* **Mel Croucher**. "Il segreto è nella gratificazione istantanea, sia che provenga dal gioco stesso che dalla licenza che lo contraddistingue. E i tie-in tendono ad essere tutti simili fra loro, perché le licenze costano parecchi soldi e non sono alla portata dei publisher più piccoli e degli sviluppatori più originali".

I publisher possono anche avere un altro *Tetris* nel proprio arsenale (qualcosa di originale che arrivi dal nulla e generi assuefazione su larga scala), ma oggi il mercato è troppo imponente per poter accogliere un titolo radicalmente nuovo. Il gioco deve avere un'aria familiare per poter funzionare nelle prime settimane. "Da un lato abbiamo i publisher che affermano di volere idee nuove ed originali, idee mai viste prima", dice **Peter Molyneux** di Lionhead. "Ma quello che vogliono dire in realtà è

'nuove e originali, basta che ci siano armi e si spari alla gente'. Vogliono che le nuove idee si manifestino entro i confini delimitati dai generi già esistenti".

In Italia le grosse catene di negozi di videogiochi sono una realtà ancora embrionale, ma negli Stati Uniti, in Inghilterra o in Germania dominano il mercato. Nel Regno Unito, nazione che guida (e ha sempre guidato) le vendite in ambito europeo, i negozi della catena GAME offrono circa 2.500 giochi. "Se esiste una chiara domanda da parte della clientela per un certo gioco, allora lo teniamo in negozio", afferma la PR **Lisa Artemis**. "Il parere dei gestori di ogni negozio o di ogni singola area [dell'Inghilterra] arriva a chi si occupa di comprare i titoli. I buyer sanno quello che fanno: leggono recensioni, seguono le tendenze dell'industria... Non investiamo tutto sull'ultimo *Tomb Raider* o titoli simili. Prendiamo *Ico*, ad esempio. L'abbiamo tenuto in negozio perché era un titolo fantastico, non perché fosse un potenziale blockbuster".

Eppure i publisher non vogliono sentir parlare di titoli come *Ico*. Ancora Molyneux: "La cruda verità è che se io venissi da voi, dicendovi di investire tutti i soldi che avete in un unico videogioco e vi dicessi di scegliere fra *Le meravigliose stelline che brillano nello spazio*, *Corri e spara per i corridoi ammazzando gli alieni* e *Guida un carro armato in mezzo a Londra sparando ad ogni cosa che si muove*, non sceglieresti certo il primo titolo. Con un gioco come *Unity*, siamo consapevoli di entrare in acque inesplorate, dato che il concept è piuttosto difficile da descrivere. Ma sappiamo che una volta che lo finiremo e lo mostreremo alla gente, la qualità del gioco emergerà prepotentemente".

Per Molyneux l'entusiasmo generato dal game design basato su Internet rispecchia in pieno il rallentamento creativo di questa industria: "Ci sono un sacco di idee che non diventano giochi finiti: minigame su siti Internet, minigame in giochi veri e propri... Ci sono una marea di idee là fuori, ma perché un gioco originale diventi realtà, devono essere investiti un sacco di soldi".

Croucher si spinge addirittura più in là: "L'industria videoludica ha bisogno che le menti creative scavalchino i publisher più potenti e si rivolgano direttamente ai giocatori tramite Internet. Le etichette musicali stanno per collassare e sempre più artisti si rendono conto che non hanno più bisogno di loro. Prima questo accadrà e meglio sarà".

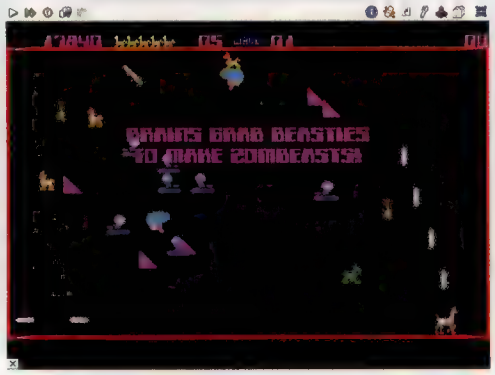
In conclusione, celebriamo la stranezza, la diversità e la follia. Mettiamo da parte le tech-demo fotorealistiche e privilegiamo i titoli con più inventiva e più anima...

# Oddities

Certamente non tutti i 20 giochi analizzati in queste pagine sono capolavori. Ma senza dubbio sono tra i più bizzarri che **Videogiochi** abbia mai provato...

## Llamatron

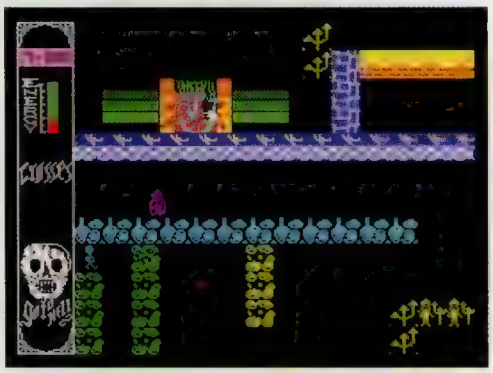
Sistema: **ST, Amiga, PC** ■ Sviluppatore: **Llamasoft** ■ Anno: **1991**



Uno dei primi videogiochi shareware (e in molti hanno espresso la propria gratitudine pagando all'autore più delle 5 sterline dovute). Quel visionario di Jeff Minter prese la meccanica di *Robotron* e la trasportò nel proprio universo. Un universo fatto di lama armati di laser che dovevano salvare altri ungulati e ruminanti dall'assalto di pacchetti di sigarette, joystick e hamburger. Il tutto condito da frattali di Mandelbrot, escrementi, telefoni e facce sorridenti. Il concept magari si era già visto, ma tutto il resto ha pochi eguali ancora oggi in quanto a originalità.

## Go To Hell

Sistema: **Spectrum** ■ Sviluppatore: **Triple-Six Software** ■ Anno: **1985**



Uno dei vantaggi dell'epoca in cui i giochi venivano sviluppati nelle camere da letto o nei garage era che chiunque, per quanto malato, poteva realizzare un gioco e, con un minimo di perseveranza, farselo pubblicare. 'Go to Hell' (Vai all'inferno) era la frase che John George Jones diceva di sentirsi ripetere costantemente dai publisher di allora. E *Go to Hell*, in risposta a queste softco, diventò un gioco, un gioco in cui bisognava far fuggire il protagonista dall'inferno, eliminando i demoni con gli immancabili crocifissi ed evitando elementi animati del fondale degni di un girone dantesco (con disgraziati che venivano segati a metà, sottoposti a torture medievali, perforati con coltelli che gli trapanavano il cranio...). Il tutto accompagnato da effetti sonori agghiaccianti e dal classico 'colour clash' dello Spectrum, che in questo caso trascinava l'ambientazione verso un'atmosfera ulteriormente inquietante. Da segnalare anche il seguito, il cui nome, *Soft & Cuddly*, è sufficientemente emblematico: il giocatore poteva persino scegliere se il protagonista dovesse camminare in modo strano o normale...

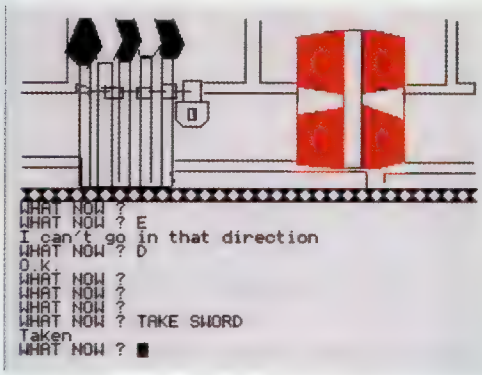
## Boong-Ga Boong-Ga

Sistema: **Coin-op** ■ Sviluppatore: **NTS Soft** ■ Anno: **2000**

"Un divertente videogioco in cui bisogna sculacciare le persone che ti complicano la vita... Dopo aver determinato la tua forza tramite un sensore, il cabinato stampa un documento che illustra il tuo comportamento sessuale". Evviva. Nelle più oscure sale giochi orientali, si aggirano ancora videogiochi selvaggi, incuranti delle restrizioni di genere, delle fasce d'età o del semplice buon gusto. Alcuni migrano fino alle nostre terre attraverso l'importazione parallela, altri rimangono preclusi alla cultura occidentale. Il genere dei bemani (*Dance Dance Revolution*, *Beatmania*, ecc.) ha reso accettabile rendersi ridicoli in pubblico, ma *Boon-Ga Boon-Ga* raggiunge nuovi livelli. È la differenza che corre tra ballare come degli idioti nel mezzo di una sala giochi affollata ed infilare un dito gigante in un sedere di plastica...

## The Feasibility Experiment

Sistema: **Spectrum, C64** ■ Sviluppatore: **Channel 8** ■ Anno: **1983**




Le avventure testuali erano un genere aperto alla follia concettuale. L'autore di *The Feasibility Experiment*, Brian Howarth, s'era fatto una certa reputazione portando su 8bit le follie letterarie di Scott Adams, ma i suoi titoli totalmente originali erano ancora più ambiziosi e taglienti. Sin dalla descrizione della prima ambientazione di *TFE* ("Sento crescere uno strano potere... posso vedere cose... sagome strane") era chiaro che ci si trovava di fronte a qualcosa di non comune. Il resto del gioco era un fantastico delirio onirico con gladiatori romani, villaggi dell'età della pietra e alieni. Strano e affascinante al tempo stesso.

## Pepsiman

Sistema: **PSone** ■ Sviluppatore: **Kindle Interactive** ■ Anno: **1999**

La sponsorizzazione di *Cool Spot* da parte di 7-Up non era così sfacciata. In *Pepsiman* la mascotte giapponese della Pepsi è protagonista di un grossolano clone di *Crash Bandicoot*, in cui la sponsorizzazione della nota bevanda supera ogni limite del buon gusto (e probabilmente anche ogni norma legale) e dove la giocabilità si attesta su livelli mediamente bassi. Pepsiman è un supereroe unico nel suo genere, dato che vanta le capacità atletiche di un impiegato delle Poste settantenne e non possiede alcun superpotere al di fuori della possibilità di creare Pepsi dal nulla. Curioso e al tempo stesso inquietante, meriterebbe di apparire in un episodio de 'I Simpson' come un'interpretazione satirica dei videogiochi del futuro.

## Journey

Sistema: **Coin-op** ■ Sviluppatore: **Bally Midway** ■ Anno: **1983**

Vent'anni fa l'America era ossessionata dalle rockband di capelloni che proponevano testi ultra-melensi. Fiutando l'opportunità commerciale di una qualche trasposizione videoludica, Bally Midway prese uno dei suoi migliori impiegati e lo chiuse in una stanza chiedendogli di scrivere un gioco: in caso contrario non l'avrebbero fatto uscire fino all'ora di pranzo. Il risultato fu *Journey*, un titolo dove uno dei gruppi più innocui della storia (i cui volti erano stati digitalizzati in maniera pietosa) deve recuperare i propri strumenti musicali visitando una serie di mondi alieni ostili. Il bello di *Journey* è che si tratta di un gioco talmente orrendo da risultare quasi divertente. Quasi. Desta qualche perplessità, in effetti, la trama. Se voi foste uno dei gruppi rock più danarosi del pianeta e gli alieni vi rubassero gli strumenti con cui suonate, volereste nello spazio rischiando di essere ammazzati per recuperarli o ne comprereste di nuovi?

## Wizkid

Sistema: **ST, Amiga, PC** ■ Sviluppatore: **Sensible Software** ■ Anno: **1992**

La meccanica non è particolarmente folle (si tratta di una sorta di *Wizball Deluxe* con elementi adventure), ma tutto il resto vi farà chiedere più volte se Jon Hare e compagni non fossero dei tossicodipendenti alcolizzati. Il livello migliore vede una sciarpa volante che fa apparire un aereo, che vi porta in cima alla chiesa per prendere una croce da una guglia, che, grazie all'aiuto di un clown ubriaco che vi manda nella direzione sbagliata (proprio perché è ubriaco), dovete usare per uccidere un vampiro. Questo, naturalmente, dopo che vi siete suicidati intenzionalmente. E se tutto questo ancora non vi basta per avere incubi, non dimenticate la donna che abbaia a tempo con la canzoncina 'How much is that doggy in the window?'. Saltandole nella bocca, tra l'altro, si finiva in una stanza da letto. Naturalmente.

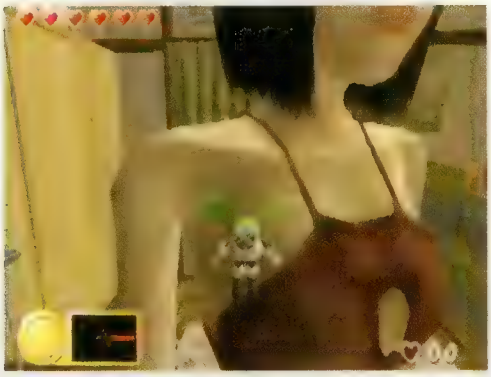
## Frankie Goes To Hollywood

Sistema: **Spectrum** ■ Sviluppatore: **Denton Designs** ■ Anno: **1985**

Un gioco indimenticabile, anche per chi non apprezzava particolarmente gli autori di 'Relax', e che precorreva sicuramente i tempi. Il giocatore controllava il tipico ragazzo degli anni '80, ossessionato dall'idea di scappare dai monotoni sobborghi della sua città per raggiungere il mitico Pleasuredome. Per farlo, il nostro alter-eroe doveva accumulare punti personalità in una serie di minigame deliranti: sputa a Yuri Andropov controllando Ronald Reagan, distruggi i bombardieri tedeschi che attaccano il Merseyside, spara alle sagome di Prince (quello viola) e di Margaret Thatcher in un poligono di tiro e via così. Immaginate i minigame di *Wario Ware* in un contesto allucinato. Il massimo della varietà e dell'acume per i giochi di quell'epoca.

## Ka (Mr Mosquito)

Sistema: **PlayStation2** ■ Sviluppatore: **Zoom** ■ Anno: **2001**



Chi ha bisogno del realismo? Se vogliamo effetti di luce abbacinanti e texture fotorealistiche possiamo sempre uscire di casa e fare un giro ai giardini. Ma vivere per un giorno nei panni di un insetto è possibile solo nei videogiochi. Come ogni zanzara-robot che si rispetti, l'alter ego del giocatore deve svolazzare intorno ai membri di una famiglia e, cercando di non farsi schiacciare, succhiare il sangue necessario per sopravvivere al lungo inverno. Routine di IA pessime, grafica mediocre, tempi di caricamento eccessivi... ma il semplice fatto che qualcuno, in qualche studio lontano migliaia di chilometri, sia riuscito ad avere quest'idea, aumenta il fascino dell'esperienza, anche mentre si è intenti a sorvolare il labbro inferiore di un NPC.

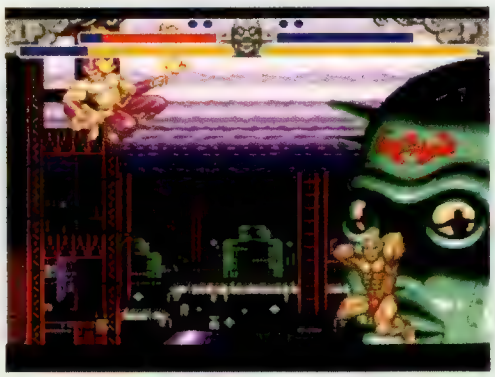
## Super Monkey Ball

Sistema: **GameCube** ■ Sviluppatore: **Amusement Vision** ■ Anno: **2001**

Se si applaudono i primi game designer per le loro idee più originali (*Joust*, *Mr Do*, *Pengo*), come non apprezzare un remake di *Marble Madness* che vede protagonista... una scimmia intrappolata in una palla trasparente? *Super Monkey Ball* è la dimostrazione che un titolo può darsi all'astrazione più estrema, purché la giocabilità abbia sempre la priorità. Parte del divertimento consiste proprio nel realizzare che si sta controllando un primate all'interno di una palla trasparente. Mai sottovalutare l'intrinseca ilarità delle scimmie.

## Cho Aniki: Bakuretsu Rantou Hen

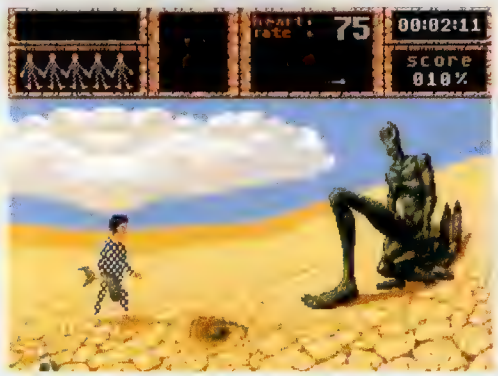
Sistema: **Super Famicom** ■ Sviluppatore: **NCS** ■ Anno: **1992**



Prima di essere sommersi di titoli con prosperose protagoniste femminili, esistevano anche i picchiaduro caratterizzati dall'erotismo maschile. In *Cho Aniki: Bakuretsu Rantou Hen*, c'è una donna accompagnata da due angeli volanti, i quali si trasformano, durante un combattimento, in due grossi e muscolosi buttafuori; c'è un bodybuilder la cui arma sono poderose flatulenze e che non perde occasione per mostrare il proprio posteriore al giocatore; ci sono due uomini nudi in una vasca da bagno volante e, per finire, c'è un livello in cui le locomotive di un treno, dotate di volti maschili sorridenti, si scambiano di posizione. Cosa avremmo pagato per essere presenti alle riunioni fra i game designer...

## Weird Dreams

Sistema: **Amiga, ST, PC, C64** ■ Sviluppatore: **BEGC** ■ Anno: **1989**




Il concept è ottimo (il giocatore deve aiutare un bambino intrappolato nei propri sogni a tornare nel mondo reale), ma le ambientazioni surreali: il sogno comincia in una macchina per lo zucchero filato e si trasforma sempre più in un incubo popolato da vespe giganti, stanze piene di specchi deformanti, combattimenti con piante e paurose creature di pietra (usando un pesce gigante come arma), palloni mangia-persone e tagliaerbe assassini. Chiunque realizzò il game design di questo titolo doveva avere chiaramente mangiato pesante la sera prima.

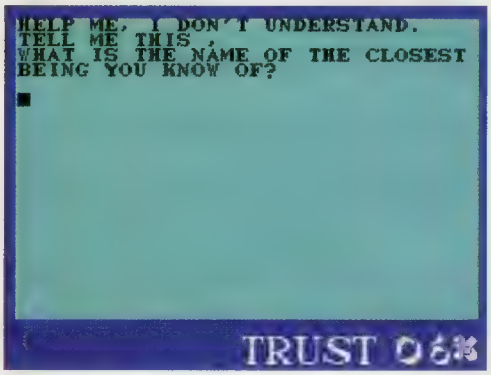
## Beathead (Prototipo)

Sistema: **Coin-op** ■ Sviluppatore: **Atari** ■ Anno: **1993**

Fortunatamente esistono gli emulatori. Come avremmo fatto altrimenti, senza il MAME, a mettere le mani su questo prototipo partorito in un paio di giorni dalle menti deliranti dei game designer Atari? *Beathed* è più o meno (molto più o meno) una specie di *Q*Bert* a due giocatori con un sistema di controllo bizzarro e la seguente trama: due fannulloni stanno guardando la TV, quando uno scheletro si materializza davanti a loro e ne sostituisce le teste con quelle di un cane e di un tucano. I due malcapitati vengono quindi trasportati nel mondo televisivo, dove devono, appunto, saltare su una serie di esagoni. Francamente non si capisce perché, con tutti i coin-op usciti un decennio or sono, Atari ci abbia voluto privare di questa chicca.

## ID

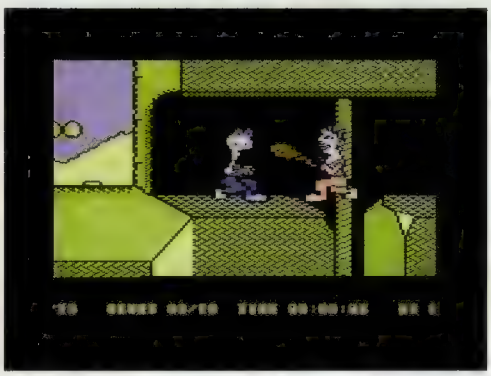
Sistema: **Spectrum** ■ Sviluppatore: **CRL** ■ Anno: **1986**




"Sono il fantasma nella tua macchina", dichiarava in apertura *ID*. "E camminerò sulla tua tomba". Nessuna istruzione, nessuna spiegazione, nessun aiuto… solo uno schermo bianco con un cursore che aspettava i comandi del giocatore e la scritta "Sì?". *ID* è quanto di più estremo si possa pensare: niente grafica e niente gameplay nel senso più convenzionale del termine. Solo il giocatore, il cursore e un semplice programma di IA che impara dai deliri casuali del giocatore. Il segreto è quello di guadagnarsi la fiducia del computer e spingerlo pian piano a rivelare chi sia. Astratto, aperto a tutto e incredibilmente inquietante. Una sorta di avventura testuale senza locazioni, personaggi e trama. Anzi no, non c'entra niente. O forse sì?

## William Wobbler

Sistema: **C64, Spectrum** ■ Sviluppatore: **Wizard Software** ■ Anno: **1986**



Tanti anni fa, in una galassia molto lontana, i produttori di titoli a 8bit decisero di non accontentarsi più delle 14.900 o 19.900 lire che si pagavano per un gioco e scelsero di raddoppiare i prezzi, giustificando l'aumento dei costi con una scatola elegante e dalle dimensioni colossali (ma che costava probabilmente quanto una normale confezione da audiocassetta). Uno dei primi titoli a subire questo trattamento fu *William Wobbler*, realizzato da un Tony Crowther probabilmente non nelle sue giornate migliori. *William Wobbler* è un grottesco clone di *ET* che si avventura in un mondo tenebroso senza il benché minimo scopo se non quello di saltare quando il giocatore gli comanda di sparare e di sparare quando gli viene detto di saltare. Per la cronaca, a un certo punto, senza alcuna ragione, il gioco diventa uno sparatutto di dubbia qualità. Semplicemente affascinante.

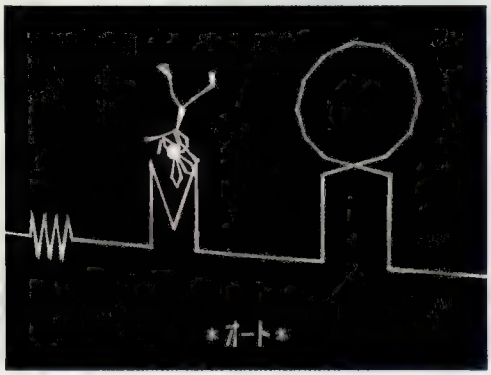
## Seaman

Sistema: **Dreamcast** ■ Sviluppatore: **Sega** ■ Anno: **2000**

La vita è strana. Un momento stai facendo la cosa più normale di questo mondo e l'attimo dopo ti trovi seduto da solo, con in mano un piccolo microfono verde, a parlare dei tuoi problemi più intimi con un pesce dal volto umano simile a quelli visti nel mai troppo lodato 'Il senso della vita' dei Monthy Python. *Seaman* è un titolo unico: una specie di Tamagotchi con IA potenziata e l'inclusione azzeccatissima della voce di Leonard Nimoy. Il gioco è incentrato sulla crescita, il rispetto e la compagnia poco rassicurante di altri pesci immaginari dal volto umano. Il tutto potrebbe sembrare idiota e demenziale, e infatti lo è, ma è anche sorprendentemente acuto come le frasi pronunciate da Seaman.

## Vib Ribbon

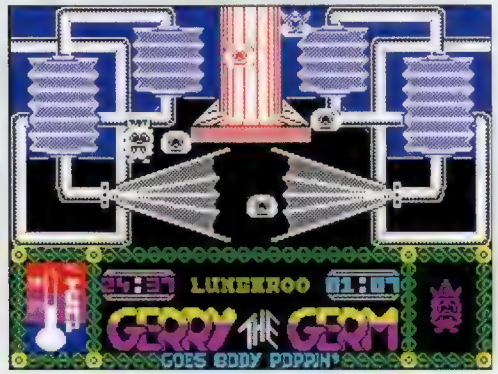
Sistema: **PSone** ■ Sviluppatore: **SCEI** ■ Anno: **2000**



Chi accusa i team di SCE di realizzare titoli che peccano in originalità dovrebbe dare un'occhiata ad uno dei giochi più incredibilmente bizzarri che siano stati prodotti negli ultimi anni.
Decisamente più estremo dei precedenti rhythm game creati dal suo autore, Masaya Matsuura (*Parappa the Rapper*, *Um Jammer Lammy*), *Vib Ribbon* è un titolo dalla grafica minimalista in cui la musica domina le meccaniche di gioco. Nonostante la sua spiccata originalità e la longevità pressoché infinita, il gioco è stato bellamente ignorato una volta giunto sugli scaffali dei negozi, finendo solo nelle collezioni casalinghe di pochi appassionati. Ed è probabile che lo stesso avverrà per l'imminente seguito su PS2.

## Gerry the Germ Goes Body Poppin'

Sistema: **C64, Spectrum** ■ Sviluppatore: **Firebird** ■ Anno: **1985**




Recarsi al pub dopo una giornata di lavoro è un'usanza tipica della cultura britannica. Proprio lì, probabilmente dopo la ventesima pinta di birra, dev'essere avvenuta la gestazione di *Gerry the Germ Goes Body Poppin'*, un titolo realizzabile solo da una mente in preda agli effetti dell'alcol. Il germe che dà il nome al gioco è stato cacciato dalla Scuola delle Infezioni, e per essere riammesso deve infestare un intero corpo umano, giungendo, alla fine, al cuore provocando un attacco alle coronarie. Gli obiettivi di Gerry includono l'eliminazione di piccole parti di ossigeno nei polmoni, il sabotaggio dei reni e la distruzione della vescica (a bordo di una barca a remi in un evocativo mare verde di urina). L'idea alla fine non è male, peccato sia resa in maniera mediocre. Un seguito sarebbe comunque indicato.

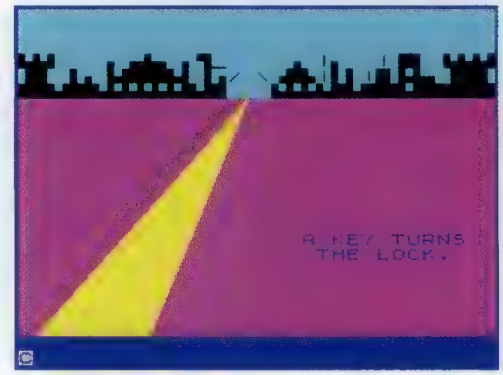
## Yakiniku Bugyo Bonfire!

Sistema: **PS2** ■ Sviluppatore: **Media Entertainment** ■ Anno: **2003**

Vent'anni fa *Tapper* aveva insegnato che i clienti vanno sempre serviti bene e in fretta. E che il tutto può essere riprodotto in un videogioco. *YBB!* non prevede l'elargizione di birre agli avventori di un pub, ma simula i problemi riscontrabili nella ristorazione basata su prodotti alla griglia. Con una simile premessa sarebbe stato impensabile trovarsi di fronte ad un capolavoro assoluto, e infatti *YBB!* non lo è (gli ingredienti crudi, l'equivalente culinario dei pezzi di *Tetris*, appaiono in maniera troppo casuale). Ma il gioco genera qualche risata e parecchia acquolina, entrambi elementi associabili al concetto di divertimento. C'è sicuramente spazio sul mercato per una simulazione di barbecue arcade, che prevede situazioni differenti come il cambio di locazione/clima, clienti vegetariani, ragazzini rompiscatole...

## Pimania

Sistema: **ZX81, Spectrum** ■ Sviluppatore: **Automata** ■ Anno: **1982**




All'inizio degli anni '80, gli assurdi titoli della softco Automata di Mel Croucher portarono una ventata di originalità sulla scena informatica europea. Nel tentativo di generare pubblicità per la propria etichetta, Croucher e il suo partner Christian Penfold dichiararono di aver nascosto un gioiello a forma di sole da qualche parte in Inghilterra e lanciarono un gioco, *Pimania*, che doveva fungere, nelle intenzioni dei due, da mappa del tesoro. Il gioiello era reale, il gioco surreale. Incredibilmente surreale. Dotato di una grafica estrema e concettualmente assurda, *Pimania* obbligava il giocatore a risolvere i problemi in maniera alternativa, appellandosi al pensiero laterale. Un ostacolo ulteriore era costituito dal Piman, un inquietante personaggio rosa assolutamente odioso. Un titolo presuntuoso, dal design infame e decisamente idiota. Pagheremmo oro per vedere qualcosa di simile nel 2004.

SECTION
ALPHA
I cospiratori hanno
squadroni armati fino ai denti.
PlayStation.2
BEYOND
GOOD & EVIL
Tu devi fare luce sulla verità.
Il mondo di Jade è attaccato da una forza aliena. Il governo si schiera in difesa della popolazione, ma sempre più civili vengono rapiti e resi schiavi. Inizia qui l'avventura di Jade, giovane action reporter: alla ricerca della verità contro l'oppressione, la propaganda e l'inganno. Cosa si nasconde al di là del bene e del male? Lo scoprirai presto.
02
03
04
05
06
BEYOND
GOOD & EVIL
www.beyondgoodevil.com
PlayStation.2
PC CD-ROM
UBISOFT

I personaggi simbolo del videogioco

# Heroes

Ci hanno accompagnato nelle nostre avventure virtuali, trascinandoci in mondi lontani e sconosciuti. Hanno pagato per i nostri errori ed esultato per le nostre vittorie. **Videogiochi** canta le gesta degli eroi del videogioco.

Tutto nacque da un oscilloscopio. Più precisamente da quello di William A. Higinbotham, ricercatore del Brookhaven National Laboratory che, nel 1958, realizzò il primo prototipo di videogioco. *Tennis for Two*, questo il suo nome, altro non era che una versione embrionale di *Pong*, ideata per rendere meno noiose le visite degli studenti ai laboratori. Mai Higinbotham avrebbe immaginato che da un'intuizione nata per esigenze didattiche si sarebbe poi sviluppata un'industria da miliardi di dollari.

La prima produzione di videogiochi, alcuni anni più tardi, si caratterizzò per due elementi fondamentali. L'orientamento all'azione e l'assenza di veri protagonisti. Da *Computer Space* a *Breakout*, da *Space Invaders* ad *Asteroids*, i primi videogiochi offrirono al giocatore solo oggetti o personaggi con un ruolo quasi unicamente strumentale, ma soprattutto privi di qualsiasi possibilità di immedesimazione. Nel 1980 se ne rese conto anche un designer di Namco, deciso a proporre qualcosa di diverso dalla moltitudine di simulazioni spaziali che si ammassavano in quel periodo nelle sale giochi. Quel qualcosa era giallo, tondo e si chiamava Puckman.

## Dal pixel alla mascotte

Il successo di *Pac-Man* non fu immediato. La vera esplosione della 'pacmania' avvenne solamente dopo la sua distribuzione sul suolo americano. Se ne occupò Midway, che per prima cosa ribattezzò il protagonista Pac-Man, onde evitare storpiature con il verbo 'to fuck'. In breve tempo il gioco ottenne un successo

Donkey Kong fu protagonista di tre arcade di successo all'inizio degli anni '80. Il personaggio, per alcuni anni dimenticato da Nintendo, ha vissuto una seconda giovinezza grazie al team britannico Rare, che lo rilanciò con *Donkey Kong Country* per Super Nintendo

Nome: Pac-Man
Data di nascita: 1980
Primo videogioco: Pac-Man

C'è stato un tempo in cui Pac-Man rischiava di essere scambiato per Fuckman. Praticamente una pornostar. Colpa di Moru Iwatani che, nel 1980, diede alla luce Puckman, sfera gialla derivata dall'espressione di slang giapponese 'paku-paku', con la quale si indica il movimento della bocca durante la masticazione. Importato in Occidente con un nome più difficilmente storpiabile, *Pac-Man* è stato il primo videogioco ad essere convertito in ogni genere di merchandise: dal pupazzo di peluche fino al gioco da tavolo. L'intento di Iwatani era quello di creare un videogame dal look 'cartoonesco', che potesse piacere, oltre al solito bacino d'utenza maschile, anche alle ragazze.

Nel corso della sua carriera, Pac-Man non ha avuto unicamente a che fare con fantasmi, pillole e labirinti. È stato al contrario protagonista di numerosi platform, in parte degni di nota, ed ha partecipato in veste di comparsa ad altre produzioni Namco.

Da *Pac-Man* a *Pac-Land*, fino a *Pac-Man World*, la palla gialla si è evoluta anche dal punto di vista grafico. Dalla classica rappresentazione iconica al personaggio bidimensionale con braccia e gambe, poi trasformatosi in un modello poligonale con l'avvento dei mondi tridimensionali. Un'evoluzione che ha intaccato solo in parte la personalità della sfera gialla, pensata in origine da Iwatani come "un personaggio ingenuo", a cui nessuno ha "insegnato a distinguere tra il Bene e il Male".

tanto inatteso quanto clamoroso, dovuto principalmente all'intuitività del gameplay e al carisma del personaggio. Il gioco Namco fu il primo a dimostrare che anche il videogioco poteva proporre protagonisti di successo, icone a cui il pubblico potesse affezionarsi. E il messaggio non cadde nel vuoto.

A distanza di appena un anno, le sale giochi accolsero *Donkey Kong*, opera prima del giovane game designer Shigeru Miyamoto. Protagonista, un falegname di nome Jumpman, personaggio che si sarebbe evoluto nell'idraulico italiano ribattezzato Mario. Tanto Jumpman quanto Pac-Man furono frutto di un compromesso tra creatività e limitate risorse tecnologiche. Jumpman, ad esempio, aveva i baffi per distinguere il naso dalla bocca, le bretelle della salopette per dividere le braccia dal resto del corpo, e un cappello per semplicità realizzativa rispetto ad una capigliatura. Fu la nascita dei cosiddetti 'personaggi simbolici'. Icone che, per completare la propria caratterizzazione grafica, richiedevano l'immaginazione dell'utente. Nonostante i limiti tecnologici, questa prima generazione riuscì ugualmente ad affascinare i giocatori degli anni '80.

Di fronte ad un simile successo, Nintendo non rimase a guardare. Negli anni successivi, la casa di Kyoto si trasformò in un vera e propria fucina di personaggi di successo, soprattutto grazie a saghe fondamentali per la storia del videogioco. L'avvento delle console a 8bit e 16bit diede peso ulteriore al 'mercato' delle mascotte, costringendo le case di hardware ad adottare personaggi simbolo per imporre il proprio sistema di gioco.

Nintendo poteva vantare il già affermato Mario, presto affiancato da Link, Zelda e Samus Aran, eroina di *Metroid*. Sega, al contrario, faticava a trovare il volto giusto. Sia Alex Kidd che Wonder Boy non riuscirono a imporsi come alternative credibili a Mario e compagni. La vera svolta avvenne con l'esordio di *Sonic the Hedgehog* su MegaDrive, con il quale Sega propose al pubblico un eroe dalla caratterizzazione cool, con l'obiettivo di dare all'a-

Cloud Strife, seppur protagonista di un solo gioco, è tuttora amatissimo dai videogiocatori. Un sondaggio del sito gameFAQs.com lo ha incoronato come miglior personaggio della storia dei videogiochi, davanti a figure come Mario, Sonic o Solid Snake

*Super Smash Bros. Melee*, picchiaduro pubblicato nel 2002 su GameCube, raccoglie più di venti personaggi storici Nintendo.

zienda un'immagine più giovane e aggressiva rispetto alla concorrenza. NEC, casa produttrice del PC Engine, adottò nel frattempo *PC Genjin* di Hudson Soft. Ma il periodo d'oro degli eroi simbolo era destinato a finire.

### Il tempo dei nuovi eroi

"Credo che i franchise siano importanti, i marchi siano importanti, i nomi riconoscibili dal grande pubblico siano importanti", afferma **Ben Bell**, produttore di *Everquest*, MMORPG di Sony Online Entertainment. "Ma la nostra industria sta crescendo e i nomi sono ora più importanti delle mascotte. Il mass market magari non conosce un personaggio dei videogiochi che esiste da dieci anni, ma sicuramente ha sentito parlare di Tony Hawk o John Madden o Tom Clancy".

La diffusione del videogioco ha aperto le porte a testimonial fatti di carne e ossa, piuttosto che di pixel e poligoni. Un elemento che ha in parte ostacolato la creazione di nuovi personaggi, considerata un fattore di rischio come qualsiasi altro processo di produzione di contenuti originali. Chi ha preferito proseguire sulla linea degli eroi virtuali, invece, ha trovato nuovi spunti sulla strada dell'innovazione, attraverso l'uso di personaggi non in linea con la tradizione del videogioco.

Il genere dell'action game, solitamente fondato sulla figura dell'eroe, ha assistito a diverse sperimentazioni in questo senso. Nell'economia del gioco d'azione, il protagonista ha storicamente il ruolo di liberare una persona in pericolo. Ma cosa succederebbe se la principessa, ad esempio, fosse liberata dopo pochi minuti di gioco? Una domanda a cui ha provato a rispondere Sony Computer Entertainment Japan con *Ico*, in cui l'intera avventura va affrontata al fianco della ragazza da liberare. Yorda avanza per le ambientazioni mano nella mano con Ico, affidandosi al proprio salvatore. Non è più una principessa Peach reclusa in un remoto castello. L'avventura inizia dove tutte le altre volgono al termine. Questo scarto dai classici *topoi* del genere rende l'esperienza di gioco sostanzialmente nuova, ridefinendo il legame classico tra l'eroe e la ragazza indifesa.

"Il gioco Namco fu il primo a dimostrare che anche il videogioco poteva proporre protagonisti di successo, icone a cui il pubblico potesse affezionarsi"

### Girl power

Gli ultimi anni hanno visto un chiaro exploit anche di un altro modello di personaggi: le eroine. Una tradizione che parte da lontano, più precisamente da Samus Aran, protagonista della serie *Metroid*. Samus è una figura scevra da qualsiasi riferimento sessuale, in quanto le sue forme vengono continuamente negate dalla sua tuta metallica. Nonostante questo (o forse proprio per questo), la cacciatrice di taglie rappresenta l'archetipo della donna forte e votata all'azione. Un'eredità raccolta circa dieci anni più tardi da Lara Croft, seppure attraverso un approccio totalmente opposto, fondato prevalentemente su una femminilità ostentata.

All'affermarsi di protagoniste ad alto tasso erotico ha sicuramente contribuito l'aumento dell'età media dei videogiocatori. Figure come Lara Croft o come le protagoniste di *Dead or Alive* hanno trovato riscontro anche nelle fasce di pubblico più adulte, più facilmente raggiungibili da questi personaggi piuttosto che dai classici eroi cartooneschi. La presenza di ragazze nei videogame, inoltre, ha risvegliato

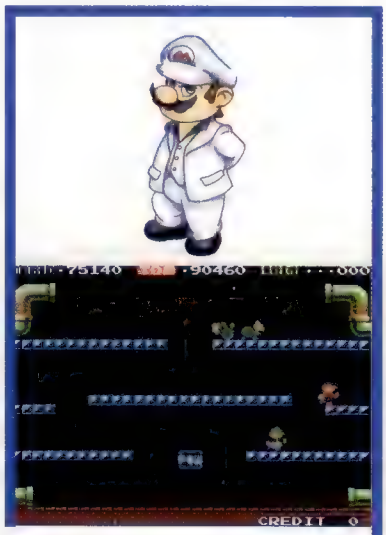
Nome: Solid Snake
Data di nascita: 1987
Primo videogioco: Metal Gear

"Un cappello, un sigaro e una pistola". Questa era la caratterizzazione che Sergio Leone voleva per Clint Eastwood. Una bandana, un pacchetto di sigarette ed un codec. Questa è la caratterizzazione che, da sempre, Kojima vuole per Solid Snake. Soldato per eccellenza, il suo vero nome è classificato come 'Top Secret', ma chiunque abbia finito *MGS* su PSone, avrà reminescenze di un certo 'David'…

Dai primi episodi per MSX, è dato sapere che Snake è un anglo-giapponese di 1 metro e 78 per 75 Kg, capace di parlare 6 lingue, dotato di un QI di 160 e definito come "a man who can make the impossible possible". Esperto paracadutista, scalatore e sub professionista, insuperabile nell'arte dell'infiltrazione, fumatore incallito, ex membro della squadra speciale Foxhound, ex mercenario, ex alcolista, più volte ritiratosi e poi tornato in azione, Snake è un personaggio dibattuto. Più che un uomo, una leggenda. Sensazione che chi ha giocato nei panni dell'androgino Raven ha sicuramente provato vedendolo apparire in *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Senza considerare che, se ora anche nei platform per bambini è data la possibilità di strisciare lungo i muri e camminare silenziosamente, tutto questo si deve alle movenze che hanno contraddistinto Snake fin dal suo esordio nel 1987.

In pochi altri giochi è percepibile la possibilità di controllare un personaggio capace di fronteggiare un intero esercito a mani nude, senza bisogno d'armi futuristiche o power up, ma solo grazie all'addestramento militare e all'esperienza. Una macchina da guerra consapevole di essere tale, e tormentata poiché nata per combattere, ma autenticamente viva solo in battaglia.

Tecmo ha recentemente commercializzato le riproduzioni dei bikini di *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, per la felicità dei fan del gioco e lo sconforto delle fidanzate che saranno costrette a indossarli. A quando il costume di *Ninja Gaiden*?




Nome: Mario
Data di nascita: 1981
Primo videogioco: Donkey Kong

La nascita di Mario avviene grazie ad una serie di coincidenze fortuite. Nel 1980, Shigeru Miyamoto, giovane designer Nintendo, viene incaricato di creare un tie-in legato al cartoon 'Popeye'. A lavori già iniziati, la casa giapponese perde però i diritti sul personaggio, costringendo gli sviluppatori a creare da zero i protagonisti del gioco. Nascono così Donkey Kong, Pauline (la futura principessa Peach) e il falegname Jumpman. Proprio quest'ultimo verrà ribattezzato Mario a partire da *Donkey Kong Jr.*, sequel apparso nel 1982. Tradizione vuole che il cambio di nome sia dovuto ad una somiglianza tra l'eroe in salopette e Mario Segali, locatore di origini italiane degli uffici di Nintendo of America a New York.

Inizia così la storia della principale mascotte della casa di Kyoto: una carriera costellata di successi. Nel 1983 è la volta di *Mario Bros.*, dove all'idraulico si aggiunge il fratello Luigi nei panni di 'gregario'. Ma la definitiva consacrazione del personaggio avviene nel 1985 con *Super Mario Bros.* per NES, blockbuster su scala mondiale. Da allora Mario è apparso in un numero non quantificabile di titoli di ogni genere: dai puzzle game ai giochi di ruolo, passando per i programmi educativi e le simulazioni sportive. La fama del personaggio ha presto valicato i confini stessi del videogioco, raggiungendo nell'immaginario collettivo icone come Topolino o Paperino. Un risultato costruito a partire dalla qualità dei giochi che lo vedono protagonista.

l'interesse verso le videogiocatrici, sollevando questioni circa il reale rapporto tra le eroine digitali e il coinvolgimento del sesso femminile. Nell'articolo 'Genderplay: Successi e fallimenti nel character design dei videogiochi', apparso su gamegirladvance.com, **Jane Pinckard** scrive: "Lara è solo un giocattolo con cui divertirsi, manipolabile all'interno di uno scenario di gioco, piuttosto che un avatar con cui immedesimarsi o una personalità in cui calarsi. Il messaggio non è 'Hey ragazze, finalmente una donna forte protagonista di un videogame', quanto 'Hey ragazzi, date un occhiata alle tette di questa tipa mentre la fate gironzolare per un dungeon'". Una posizione che non trova preciso riscontro nelle opinioni di chi lavora nell'industria. "Se un titolo ha le caratteristiche per piacere alle ragazze, piacerà anche se la protagonista è la versione digitale di Pamela Anderson", ribatte **John Garvin**, direttore creativo di *Syphon Filter: Omega Strain*. "Musica e cinema sono zeppi di cantanti e attrici sexy, e non mi sembra che questo sia un problema per le vendite di dischi e DVD presso il pubblico femminile".

dalle eroine non sembra in questo senso rappresentare un vero incentivo per le videogiocatrici. Alla fine ciò che conta è la qualità intrinseca del gioco, come sottolinea **Ted Price**, presidente e CEO di Insomniac Games: "Dalle ricerche che abbiamo svolto dopo l'uscita di *Ratchet & Clank* abbiamo rilevato, ad esempio, che Clank era piaciuto molto alle ragazze. Ma se devo essere sincero, quando realizziamo un videogioco non distinguiamo mai fra giocatori maschi e femmine. L'importante è realizzare titoli che siano divertenti, non che piacciano a questa o a quella nicchia di giocatori. Se riusciamo ad attirare un maggior numero di giocatrici coi nostri titoli, bene. Ma se questo non succede, non importa molto".

Notevolmente più complesso, al contrario, può essere considerato l'impatto dei personaggi femminili sui giochi di ruolo basati sul multiplayer online, come *Dark Age of Camelot* di Mythic Entertainment o *Phantasy Star Online* di Sega. I giocatori tendono a relazionarsi agli avatar femminili con maggiore riguardo, pur nella consapevolezza che dietro

## "I protagonisti dei videogame hanno dimostrato di poter essere decisamente complessi. È sufficiente pensare a Cloud Strife in *Final Fantasy VII*"

Non sarebbe realistico dipingere l'attuale mercato come un concentrato di curve e ammiccamenti sessuali. La stessa Samus Aran rimane castigata nel proprio esoscheletro per l'intera durata dei giochi che la vedono protagonista, mostrando di rado persino il volto. *Xenosaga Episode I*, RPG prodotto da Namco, propone come personaggio principale una scienziata, Shion Uzuki, che poco concede al proprio lato femminile, smentendo di fatto lo stereotipo portato avanti dai creatori di *Tomb Raider*. La nouvelle vogue proposta ad un'elfa guerriera potrebbe comunque nascondersi un giocatore del sesso opposto. All'interno del mondo virtuale del gioco si instaura un rapporto tra i sessi parallelo a quello reale, ma sicuramente più ambiguo. Questo comporta un'immedesimazione maggiore rispetto a quella offerta da un gioco offline. Il proprio alter ego non è più una bambola ammiccante da ammirare, ma un vero ruolo in cui calarsi. Un elemento da tenere in considerazione per le produzioni future. Il sesso, un tempo relegato ai margini del

*The Getaway* permette di affrontare le vicende narrate sia nei panni del fuorilegge che in quelli del poliziotto. I protagonisti della vicenda, inoltre, sono riproduzioni digitali di attori in carne ed ossa

La serie di *GTA* non ha mai posto molta enfasi sulla caratterizzazione del proprio protagonista. L'ultimo episodio, *GTA: Vice City*, ha segnato in questo senso una decisa inversione di tendenza, grazie ad un Tommy Vercetti sicuramente più carismatico dei suoi predecessori

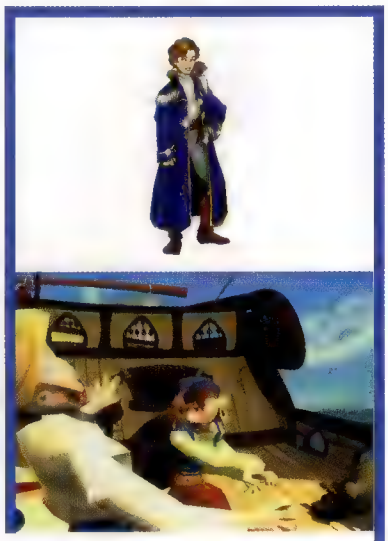
videogioco, si sta ora palesando, portando con sé tutte le complicazioni del caso.

## Cattive compagnie

La corsa verso il 'videogioco adulto', oltre a nuove protagoniste femminili, ha comportato un sempre maggiore interesse verso i personaggi violenti o immorali. *Grand Theft Auto 3*, da questo punto di vista, ha rappresentato un passaggio fondamentale per il videogioco, investendo per la prima volta il giocatore nel ruolo di un anti-eroe calato in un mondo complesso. In *GTA* tutta la scala di valori risulta capovolta: si è premiati proporzionalmente al proprio grado di criminalità, mentre le forze dell'ordine assumono il ruolo dell'avversario da cui fuggire. Un approccio intorno al quale hanno fatto la propria comparsa altre figure simili. È il caso di Garrett, maestro dell'azione silenziosa in *Thief*, oppure di 47, il sicario esperto di travestimenti di *Hitman*. Una lista che potrebbe continuare passando per Mafia (con il 'picciotto' Tommy Angelo) e *The Getaway* (con il 'redento' Mark Hammond), ritornando poi a *Grand Theft Auto*, nella Miami di Tommy Vercetti.

A livello concettuale, la presenza di un protagonista malvagio non introduce un reale cambiamento nelle meccaniche di gioco. I quesiti si possono sollevare, semmai, a livello morale. "Dal mio punto di vista non esiste alcun problema", minimizza Ted Price. "È importante che ci sia un buon bilanciamento fra personaggi destinati a un pubblico adulto e personaggi più fumettosi, per un pubblico più giovane. Significa che l'industria è maturata e che i videogiochi possono ora raggiungere un'audience più ampia".

Un'interpretazione politically correct del personaggio violento viene da Nintendo, storicamente attenta nel proporre contenuti adatti a tutte le fasce di età. Wario rappresenta la nemesi avida e burlescamente malvagia di Mario. Il personaggio nasce nel 1992 come 'sostituto' di Bowser in *Super Mario Land 2: Six Golden Coins* per Game Boy. Da allora la



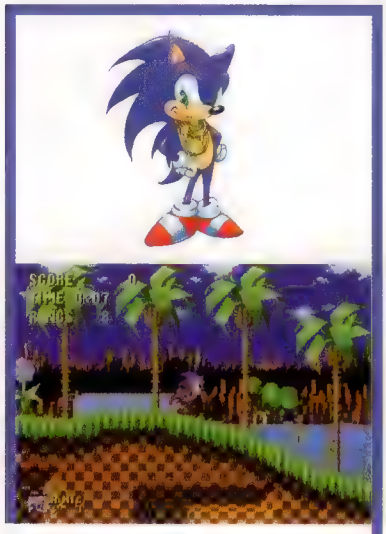
Nome: Guybrush Threepwood
Data di nascita: 1990
Primo videogioco: The Secret of Monkey Island

Anno del Signore 1990, Carabi, isola di Mêlée. Uno stralunato giovanotto, goffo ed allampanato, si presenta ad un anziano signore: "Il mio nome è Guybrush Threepwood e voglio diventare un pirata!". Il vecchio si rivelerà una guardia. Ipovedente. Ed il mondo delle avventure 'punta e clicca' non sarà mai più lo stesso…

Guybrush è uno dei personaggi meglio riusciti della storia dei videogiochi. Probabilmente perché trascende il medium stesso (ed i suoi cliché) per incarnare in un'unica figura il perfetto (e simpaticissimo) deficiente. Il nome si configura già da solo come disastrosamente cacofonico: a nessuno piacerebbe chiamarsi 'Uomopennello'. La colpa è tutta di Ron Gilbert, ideatore e sviluppatore dei primi due *Monkey Island*, poiché nell'ambiente grafico in cui andava delineando il protagonista del suo gioco, gli oggetti venivano chiamati 'pennelli' (brush).

Il signor Threepwood è una contraddizione ambulante. Fifone ed allo stesso tempo eroico, presuntuoso e tuttavia gentile, demente eppure brillante, ma, soprattutto, insuperabile campione di scherma ad insulti. Un esempio. Un pirata minaccioso si avvicina all'eroe brandendo la sua arma: "La gente cade atterrita ai miei piedi quando mi vede arrivare", ed ecco pronta la risposta: "Ancora prima di aver fiutato il tuo alito?". Demenza ed arguzia, questi gli ingredienti d'oro della saga di *Monkey Island*, arrivata al quarto episodio e riuscita ad approdare su console, proprio in tempi in cui si proclama che le avventure grafiche sono defunte.

*Thief* prende le meccaniche stealth di giochi come *Metal Gear* e le inserisce nel contesto di uno sparatutto in prima persona. A differenza del titolo Konami, il protagonista è tutt'altro che un eroe

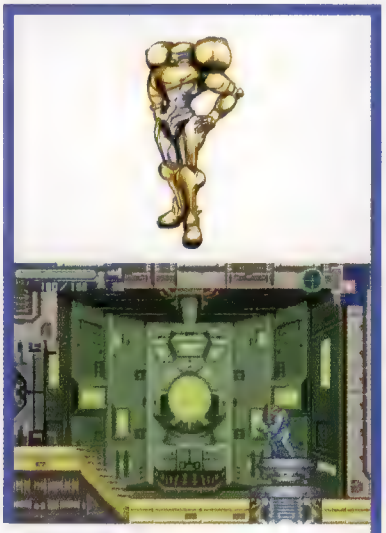



Nome: Sonic
Data di nascita: 1991
Primo videogioco: Sonic the Hedgehog

Nel periodo dei 16bit le mascotte avevano un ruolo di primo piano. Erano i tempi della 'guerra fredda' videoludica, di Mario contro Sonic, di Sega contro Nintendo. Il porcospino blu rappresentava, all'epoca di MegaDrive, il nuovo che avanza. Dieci anni più giovane rispetto al suo rivale diretto, Sonic nasce come risposta alla figura di Mario. Ed è una risposta vincente.

Nella prima metà degli anni '90, l'eroe creato da Yuji Naka arriva a insidiare la popolarità di Mario, proponendosi da subito come il suo avversario più agguerrito. L'attesissimo sequel viene commercializzato da Sega dopo appena un anno, mentre nel 1993 il publisher nipponico fa compiere al franchise il salto verso il mercato arcade. Il risultato, *Sonic the Hedgehog Arcade*, è da dimenticare. Nel frattempo la serie regolare continua su MegaDrive e Game Gear, in attesa di compiere il salto verso i 32bit di Saturn. In realtà, il porcospino e la console Sega vivranno un rapporto travagliato: Naka vuole contrastare Mario con un nuovo personaggio, NiGHTS, senza però ottenere il successo sperato.

Dopo il calo d'immagine di quegli anni, Sonic viene ripescato in occasione del lancio di Dreamcast. *Sonic Adventure* accompagna il lancio del 128bit Sega nel 1998. La serie si evolve nella terza dimensione, perdendo in parte l'immediatezza e la frenesia degli episodi bidimensionali. Dopo l'abbandono di Sega del mercato hardware, il porcospino corre ora su prati multipiattaforma, ma la popolarità della mascotte Sega non sembra risentirne. È indicativa, in questo senso, l'uscita di 'Sonic X', nuova serie animata che TV Tokyo trasmette dalla scorsa primavera.



Nome: Samus Aran
Data di nascita: 1986
Primo videogioco: Metroid

La saga di *Metroid* nasce dal genio di Gunpei Yokoi, il designer che contribuì allo sviluppo di altri storici prodotti Nintendo come il Game Boy e i Game & Watch. Il primo episodio della serie apparve su NES nel 1986, diventando immediatamente un classico. Le ragioni di un tale successo vanno ricercate tanto nel gameplay quanto nella cura riposta nel design delle ambientazioni e nel commento sonoro. Il giocatore veste i panni di Samus Aran, cacciatrice di taglie in missione sul pianeta Zebes, dove deve fronteggiare la doppia minaccia rappresentata dai Metroid, spietate creature aliene, e dai pirati spaziali. Per portare a termine la propria missione, Samus dispone solo di un esoscheletro metallico e di un cannone montato sull'avambraccio destro, oltre alla possibilità di assumere una forma sferica per attraversare i passaggi più stretti.

Le caratteristiche di *Metroid* influenzeranno numerosi titoli successivi, a partire dalla serie di *Turrican*. Dopo un discreto sequel su Game Boy (*Metroid II: Return of Samus*), il franchise ritorna in grande stile su Super Famicom (*Super Metroid*). Per tutta l'epoca a 32bit e 64bit, al contrario, la tuta di Samus rimane chiusa in un armadio. Si inizia a temere che Nintendo possa abbandonare il franchise, così alcuni fan si mettono al lavoro su una mod per *Quake II* ispirata al secondo episodio della serie e intitolata *Metroid Total Completion*. Il progetto non vedrà mai la luce, ma per certi versi questo team di appassionati precorre i tempi. Qualche anno dopo, Samus sarebbe tornata su GameCube, protagonista proprio di un titolo in soggettiva. Dopo l'uscita di *Metroid Fusion*, su GBA, Nintendo sta già lavorando ai seguiti degli ultimi due episodi.

sua fortuna è andata crescendo, tanto da abbandonare lo status di villain per diventare a tutti gli effetti un protagonista. Wario è l'immagine speculare dell'eroe nintendiano: raccoglie le monete non per utilità ma per ingordigia, mentre i suoi scontri con gli avversari non si risolvono saltando sulle loro teste ma azzuffandosi selvaggiamente. Eppure questi suoi vizi non sfociano mai in vera violenza, sia per l'ironia alla base dei giochi, sia per lo stile grafico fantasioso e irrealistico.

## Un futuro più libero

Buona parte dei personaggi analizzati fino a questo momento hanno un elemento in comune: la carenza di spessore. Non tanto per la caratterizzazione grossolana, quanto per la mancanza di evoluzione nel corso dell'avventura. I protagonisti dei videogame, al contrario, hanno dimostrato di poter essere decisamente complessi. È sufficiente pensare ai turbamenti psicologi e alle crisi d'identità di Cloud Strife in *Final Fantasy VII*. Eppure al giocatore non è concesso di incidere attivamente sui tratti caratteriali del proprio alter ego. Cloud è un eroe tormentato, ma rimane pur sempre un eroe.

Nel recente passato, qualcuno ha cercato di proporre personaggi a tutto tondo, eroi la cui caratterizzazione sia costruita dal giocatore stesso. Peter Molyneux è, in questo senso, un pioniere. *Black & White* permette di scegliere il metodo con cui ottenere il rispetto delle popolazioni. Ci si può proporre come un protettore benevolo o come un crudele castigatore, oppure alternare entrambe le strategie comportamentali. Il concept viene ulteriormente approfondito in *Fable*, con l'obiettivo finale di dare all'utente una libertà mai concessa prima. Il gioco lascia carta bianca al giocatore, rimettendo alle sue decisioni l'intera caratterizzazione del protagonista. Gli sviluppatori assicurano che sarà possibile scegliere l'inclinazione morale del proprio

Peter Molyneux ha fondato Lionhead Studios nel 1997, dopo aver trascorso dieci anni nella gloriosa Bullfrog. Recentemente ha preso sotto la sua ala protettrice alcuni giovani team di sviluppo: uno di questi è Big Blue Box, attualmente al lavoro su *Fable*

avatar, rendendolo tanto un paladino del bene quanto un viscido malfattore.

Un'idea simile giunge anche dall'ambito accademico, grazie al saggio di **Gonzalo Frasca**, 'The Sims of the Oppressed: i videogiochi come strumento per lo sviluppo della propria coscienza', in cui l'autore auspica una nuova versione di *The Sims* in cui sia possibile creare personaggi più complessi e scambiarli con quelli di altri utenti attraverso la rete, rendendo così l'esperienza di gioco più profonda e interattiva. "I personaggi di *The Sims* sono generalmente piatti", spiega Frasca, "in quanto gran parte delle loro differenze si basano sul loro stato d'animo o su caratteristiche fisiche che non vanno ad incidere sul loro carattere. Si potrebbe risolvere questo problema dando ai giocatori maggior libertà nella creazione dei personaggi, lasciando decidere le regole di comportamento degli avatar piuttosto che facendo solo scegliere i vestiti".

Spazzato da venti che provengono da tutte le direzioni, il panorama dei personaggi del videogioco sembra sull'orlo di una svolta. La libertà agognata dai giocatori pare stia finalmente per concretizzarsi. Ma è poco probabile che questo comporti la fine degli eroi classici. Il campionario dei protagonisti digitali è composto da modelli che vanno ad integrarsi tra loro, piuttosto che ad escludersi. Il futuro si prospetta per questo all'insegna dell'ibridazione. Videogiochi nei quali le categorie di personaggi tenderanno ad intersecarsi, senza che nessuna debba per forza scomparire.

"La nouvelle vogue proposta dalle eroine non sembra rappresentare un vero incentivo per le videogiocatrici. Alla fine ciò che conta è la qualità del gioco"

Nome: Link
Data di nascita: 1987
Primo videogioco: The Legend of Zelda

Link è un personaggio appena uscito da una fiaba: un giovane abitante della foresta dalle orecchie a punta, un misto tra un elfo e Robin Hood, capace di compiere ogni tipo di azione eroica. Tranne saltare.

Nel 1987, il concetto di action RPG era quasi ignoto. Dopo *Zelda no Densetsu* (*The Legend of Zelda*) le cartucce per Famicom che prevedevano la possibilità di salvataggio non furono più un'eccezione. Da allora, milioni di giocatori in tutto il mondo hanno rivisitato le lande di Hyrule, ripetendo il rito del salvataggio di Zelda, del recupero della Triforce e della sconfitta di Ganondorf. Il tutto, però, sempre in un'ottica nuova, grazie alla differenziazione delle subquest, il progressivo ampliarsi del mondo di gioco e il passaggio alla terza dimensione.

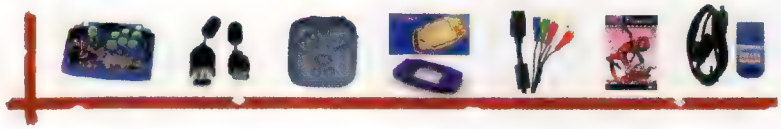
L'immagine di Link, rimasta inalterata negli anni, viene stravolta nell'ultimo episodio, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Quasi fosse lo stilizzato protagonista di un cartone animato per bambini, Link viene ridisegnato e dotato di una espressività molto più marcata rispetto al passato. Ogni situazione è sottolineata da una precisa espressione del volto e da una diversa postura del corpo. Bastano anche solo piccoli cambiamenti nello sguardo per far avvertire al giocatore un mutato stato d'animo del protagonista. Lirismo applicato al videogioco. In attesa di un nuovo Link, che sappia saltare quando vuole. O forse poco importa...

# Bitpower

## Tutta Sostanza
## www.bitpower.it

### I nostri prodotti

Troverai tutti gli accessori più rari per la tua Playstation 2, Xbox, Gamecube, Dreamcast o Gameboy . Vuoi acquistare o prenotare gli ultimi titoli sia nazionali che import? nessun problema! Vieni in negozio oppure visita il nostro sito, risponderemo a tutte le tue domande .



### Vendita Online

Informazioni dettagliate con immagini e caratteristiche per ogni prodotto . Possibilità di pagamento con bollettino PT, Bonifico, carte di credito e contrassegno, le transazioni sono protette da SSL 128 BIT . Sito navigabile con qualsiasi Browser . Le spese di spedizione partono da 3 euro, tutte le vigenti normative di diritto di recesso e privacy sono rispettate ed hanno un apposito spazio informativo liberamente consultabile . Storico ordine e tracciamento pacchi verificabile in ogni momento .

### I nostri servizi

La tua console non funziona più?, portala da noi e con un preventivo gratuito ed una garanzia di 3 mesi, risolveremo tutti i tuoi problemi . La tua console è datata e nessuno la ripara?, abbiamo le conoscenze necessarie per riportarla in vita . Il nostro laboratorio è attrezzato per ogni evenienza . Abiti lontano? Si effettuano spedizioni in tutta Italia .

### Anche in negozio

Largo preneste 34
00176 ROMA
Tel 0627800067
bitpower@bitpower.it

Bitpower consiglia:

PROJECT Ring

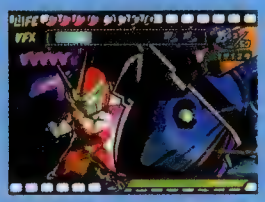
www.project-ring.com
La voce alternativa sui videogiochi

## Criterio di valutazione

**Videogiochi** valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

## I più giocati da Videogiochi

**Viewtiful Joe**
Per alcuni aspetti *VJ* è più simile a *Tetris* che ad un picchiaduro a scorrimento. L'azione risponde a meccanismi ferrei, ma ogni partita è diversa dalle altre.



**Star Wars: Knights of the Old Republic**
La possibilità di compiere scelte non moralmente positive spinge a tornare sugli schermi di Star Wars. Ovviamente per l'originalità, non per la cattiveria.

**Disgaea: Hour of Darkness**
**Videogiochi** prosegue nell'approfondimento del titolo Atlus. Forse perché vuole essere hardcore. O forse semplicemente perché *Disgaea* è un ottimo gioco

**ZooCube**
Nalin Sharma conosce l'arte del ludogodimento. Potrà sembrare bizzarra, ma sovrapporre poligoni non è mai stato così appassionante.

(Xbox) LucasArts/Activision

(Game Boy Advance) PuzzleKings

# Ikea review

## Opinioni in scatola di montaggio

L'Ikea è un luogo straordinario. All'interno dei suoi enormi centri, il consumatore è libero di vagabondare alla ricerca del mobile che meglio definisca la sua personalità, scegliendo tra centinaia di soluzioni adatte ad ogni stato d'animo. Dopo aver effettuato la sua scelta, il consumatore può accedere al reparto magazzino, dove ritirare il proprio acquisto imballato in una pratica scatola. All'interno della scatola si trova l'esatto articolo ammirato in esposizione. Ma completamente smontato. Il consumatore è soddisfatto: ha risparmiato le spese di montaggio e ora si avvia verso casa, dove procederà a ricostruire il suo acquisto.

Il mondo del videogioco è un luogo straordinario. All'interno della sua enorme comunità, il giocatore è libero di vagabondare alla ricerca della recensione che meglio definisca il gioco cui è interessato, scegliendo tra centinaia di opinioni adatte ad ogni chiave di lettura. Dopo aver effettuato le sue scelte, il giocatore può accedere a siti web, forum o newsgroup, dove ascoltare le altrui considerazioni imballate in pratici articoli o messaggi. All'interno della sua testa prende forma una recensione dell'esatto gioco ammirato in negozio. Ma completamente smontata. Il giocatore è soddisfatto: ha risparmiato i soldi di una rivista, e ora si avvia verso casa, dove procederà a ricomporre le opinioni ascoltate.

Le Ikea review sono la forma più democratica di recensione. E sono anche la via più naturale per maturare una propria opinione: ascoltare il maggior numero possibile di fonti per tirare delle conclusioni. Eppure presentano una piccola percentuale di rischio, proprio a causa del pericolo di montare male la propria recensione. E se alla fine pendesse da un lato? E se tendesse a smontarsi? E se fosse tarlata? L'informazione non professionale, ovvero di tutte quelle fonti che non vengono pagate per fornire opinioni, ha una responsabilità maggiore di quanto si possa credere nei confronti del lettore. Attraverso le sue considerazioni, imballate in pratici articoli o messaggi, l'informazione viene vaporizzata e diffusa, per poi condensarsi nelle teste dei giocatori, incidendo sulla competenza stessa della comunità del videogioco. Noi siamo quel che pensiamo. O quello che qualcuno ci sta facendo credere con le sue affermazioni. Sì, le recensioni Ikea sono la via migliore per maturare delle opinioni. Ma attenzione a scegliere con oculatezza i pezzi da montare...

Fuoco a volontà (PS2)
p074

Prince of Persia: Le Sabbie
p078

p081

p082

Orkworld
p085

Call of Duty (PC)
p086

Max Payne 2
p090

Tom Clancy's
p094

XIII (PS2, Xbox, GC, PC)
p096

Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re (PS2, Xbox, GC, PC)
p098

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 (GBA)
p100

Beyond Good and Evil (PS2, Xbox, GC, PC)
p102

Silent Hill 3 (PC)
p104

UFO: Aftermath (PC)
p106

Made in Wario (GC)
p108

Star Wars Rogue Squadron III:
p110

Border Down (DC)
p112

p114

FIFA 2004 (PS2, Xbox, GC, PC)
p116

WRC3 (PS2)
p118

Need for Speed Underground (PS2, Xbox, GC, PC)
p120

Gladius (PS2, Xbox, GC)
p122

Disgaea (PS2)
p124

p126

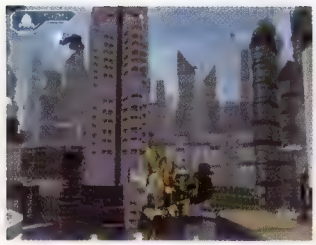
EyeToy Groove (PS2)
p127

NHL 2004 (PS2, Xbox, GC, PC)
p128

Ford Racing 2 (PS2, Xbox, PC)
p129

# Ratchet & Clank: Fuoco a Volontà

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Insomniac Games** Multiplayer: **No**



**A quanto pare, la collaborazione Insomniac-Naughty Dog non passa solo per l'impiego del motore grafico, ma si estende anche al settore marketing**

Lo sviluppo *Jak II: Renegade* ha richiesto circa due anni. Quello del seguito di *Ratchet & Clank* solo uno. E si vede. Il titolo mette subito le mani avanti preferendo al suffisso numerico l'eloquente sottotitolazione "Fuoco a Volontà" (o "Going Commando" per l'edizione americana, "Locked and Loaded" per quella britannica o l'apparentemente erotico "Totalmente a Tope" per quella spagnola). È evidente che il proposito di Insomniac non era 'raddoppiare' il prequel, ma amplificarne esclusivamente il carattere bellicoso. Da questo punto di vista la titolazione è di un'onestà encomiabile.

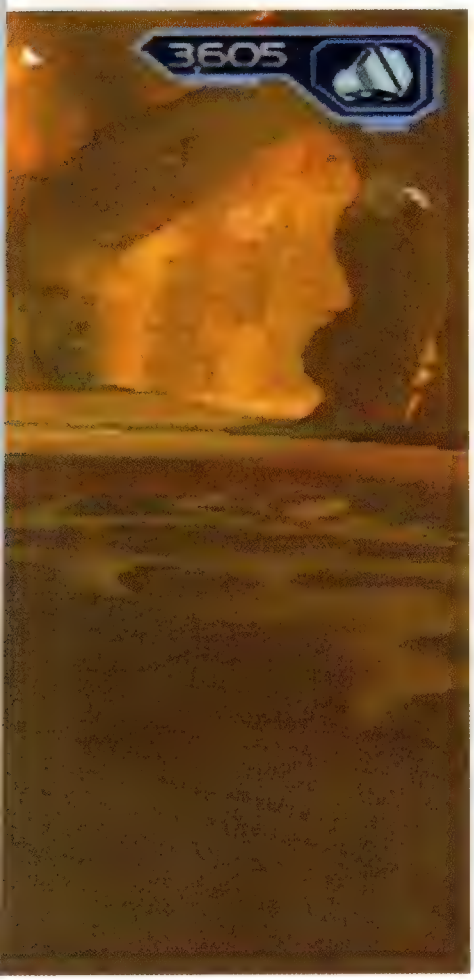
Ma contrariamente a quanto si possa pensare, gli ingredienti che hanno determinato il successo di *Ratchet & Clank*, quali esplorazione ed evoluzione, non solo non sono riproposti con la medesima efficacia, ma hanno subito un sensibile ridimensionamento. Sebbene le primissime fasi di gioco pongano al comando di un Ratchet momentaneamente vedovo di Clank, nell'attimo in cui il duo si ricompone, si riacquistano praticamente tutte le abilità tramandate dal prequel, dalla possibilità di compiere lunghi balzi sospinti dai razzi a quella di percorrere i tratti subacquei equipaggiati di propulsore e maschera ossigenante. In un attimo, buona parte di quei gadget che nel prequel scandivano splendidamente la progressione nel gioco passando per la maturazione del proprio alter ego, diventano immediatamente disponibili. Il che non è necessariamente un male. Dove *Fuoco a Volontà* delude è nella latitanza di situazioni inedite ed interessanti che ne suggeriscano l'impiego. Il veterano di *Ratchet & Clank* troverà poche occasioni in cui mettere a frutto la sua esperienza, addirittura meno di quelle teoricamente concesse dalle abilità ereditate. Clank non avrà mai ragione di distendere le pale del suo Heli-pack dal momento che già dispone del più rapido Thruster-pack. La possibilità concessa da quest'ultimo di balzare e ripiombare al suolo con un poderoso tonfo non trova neanche un pulsante che la giustifichi.

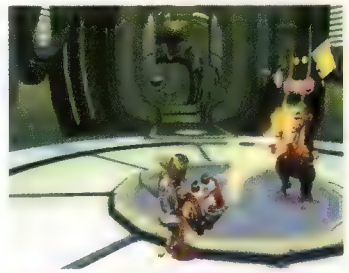
"Non mancano ovviamente nuovi gadget, ma buona parte del fascino della scoperta e della sperimentazione è andata irrimediabilmente perduta"

Non mancano ovviamente nuovi gadget, alcuni dei quali indubbiamente forieri di divertenti soluzioni ludiche, ma buona parte del fascino della scoperta e della sperimentazione è andata irrimediabilmente perduta.

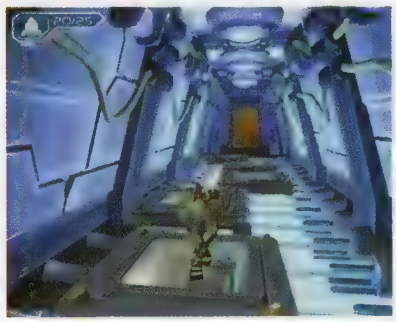
Come nell'originale, armi e gadget possono essere acquisiti in cambio di denaro, rappresentato da viti, molle, rotelle e bulloni dispersi da qualsiasi cosa venga ridotta in mille pezzi. In più, *Fuoco a Volontà* introduce timidi elementi RPG. Ogni nemico annientato alimenta una barra di 'esperienza'. Giunta al culmine, si ottiene uno slot energetico extra, accompagnato da un'abbacinante esplosione capace di far piazza pulita di ogni avversario limitrofo. Il sistema funziona egregiamente come antidoto alla frustrazione, assicurando l'eventuale successo nei passaggi più ostici. Una barra analoga è associata all'equipaggiamento offensivo. In questo caso è sufficiente impiegare con costanza una determinata arma perché questa muti in una versione più potente. Dal lancia granate si passa pertanto al 'lancia testate atomiche' o dal fucile di precisione al 'cannone di precisione'. La possibilità di acquistare diverse armature nonché ulteriori potenziamenti come l'addizione di un effetto velenifero ai colpi o un sistema di aggancio del bersaglio (basta tenere premuti due tasti dorsali affinché arma ed inquadratura puntino verso l'obiettivo designato), non fa che rafforzare il carattere ruolistico del processo evolutivo. Indubbiamente una gradevole novità.

Altrettanto gradevoli sono alcune scelte operate da Insomniac al fine di rendere l'esperienza più scorrevole. Il sistema di controllo concede ora di spostarsi lateralmente (utile per evadere gli attacchi senza perdere l'orientamento della mira) e di conservare la prima persona anche qualora si venga raggiunti dai colpi avversari (evento che in *Ratchet & Clank* comportava l'irritante rigetto nella visuale in terza persona). Ratchet è ora più reattivo nei cambi di direzione grazie all'eliminazione dell'inerzia, il che se da un lato impedisce di percepirne il peso fra le dita, dall'altro concede quello sprint necessario a barcamenarsi con agio nell'esercito di nemici che spesso invade lo schermo. L'accesso al menu di selezione rapida, inoltre, è accompagnato ora da un provvidenziale congelamento dell'azione mentre per adoperare i congegni di scasso su specifiche porte (operazione che prevede un'ossigenante escursione nel puzzle game puro) è sufficiente premere un tasto indicato a video in prossimità della serratura piuttosto che accedere all'inventario. Dove Insomniac





L'arena è una delle prime locazioni proposte dal gioco. Al suo interno attendono sfide contro gruppi assortiti di nemici o veri e propri mini-boss. In palio, ovviamente bolt e gadget



Il livello di difficoltà non è elevatissimo, soprattutto per chi gode dell'esperienza accumulata col prequel. Il gioco ha l'aria di essere stato sottoposto ad un ossessivo processo di rifinitura atto a scongiurare stress e frustrazione

## I Robot

Al pari del prequel, *Fuoco a Volontà* non trascura Clank, dedicandogli specifiche sezioni sottese da altrettanto specifiche dinamiche. Ironicamente, le novità introdotte non rispettano la filosofia pugnace del gioco principale, preferendo amplificare le meccaniche cerebrali associate alla gestione del 'team'. Ai piccoli robot dalla dentatura aguzza già adoperati nell'episodio precedente, *Fuoco a Volontà* affianca tre modelli inediti: uno capace di distendersi a fisarmonica creando ponti utili all'attraversamento di voragini altrimenti invalicabili, un altro in grado di sollevare macigni per liberare i passaggi del caso, e uno capace di proiettare Clank a determinate altezze picchiando col suo martello su apposite catapulte. Gradevoli le problematiche proposte, sebbene di facile risoluzione.

ha inopportunamente calcato la mano posseduta dal demone della semplificazione a tutti i costi, è nel funzionamento degli stivali magnetici. Percorrere le superfici metalliche verticali o opposte al piano orizzontale non comporta più alcuna penalità deambulatoria. Ratchet resta libero di correre e, a dispetto della fisica elementare, di saltellare come al solito.

L'avventura descritta da *Fuoco a Volontà* passa per un paio di mondi in più rispetto alla precedente, ma finisce quasi nella metà del tempo. L'architettura dei livelli è meno intricata, più intelligibile, proprio perché il quid ludico non è più l'esplorazione ma il combattimento. La prematura disponibilità di tutti i gadget fondamentali fa sì che già verso la metà del gioco il percorso che ancora separa dalla fine smetta di opporre ostacoli architettonici che richiedano l'uso di nuove attrezzature per concentrarsi sull'attività squisitamente bellicosa. Gli inediti livelli 'sferici' esemplificano il concetto. Il gioco ne propone tre. Il primo, splendido ed affascinante, invita a demolire determinate strutture, ma per arrivarci è necessario pen-

Sebbene alla tracotante offerta di armi non corrisponda una reale esigenza di impiegarle tutte, il fucile di precisione è spesso indispensabile (a sinistra). Grazie al mirino telescopico è talvolta possibile spiare l'attività del nemico, qui impegnato in una sfida a morra cinese realmente simulata (a destra)

sare tridimensionalmente. Un pedana posta al di là di un invalicabile groviglio di tubature roventi, ad esempio, può essere raggiunta proseguendo nella direzione opposta. Gli altri due, invece, piuttosto che investire sull'intrigante layout del primo, propongono banali combattimenti uno contro uno ai comandi di un Clank gigantesco agile quanto un frigorifero. Un tasto per saltare, uno per sparare i razzi ed uno per menar pugni. Il resto è un vagar senza logica fra scenografie liberamente demolibili nell'attesa che l'avversario, il più delle volte celato dall'orizzonte, capiti a portata di tiro.

I nuovi ambienti di *Fuoco a Volontà* soffrono di una così scarsa ispirazione da sollevare il cinico sospetto che siano scarti del precedente capitolo piuttosto che concepiti exnovo. I favolosi panorami del prequel, spesso attraversati da strombazzanti processioni di macchine volanti, stormi di caccia militari, squadriglie di incrociatori e quant'altro, lasciano il posto a scenografie decisamente meno popolose. Laddove ogni livello di *Ratchet & Clank* apriva uno squarcio su un mondo vivo e palpitante, quelli di Fuoco a Volontà offrono scenografie quasi deserte, avare di elementi in movimento. Ed è un peccato, perché la forza del motore grafico (il medesimo impiegato in *R&C*) risiede indubbiamente nella mole di poligoni 'mossi' piuttosto che, ad esempio, nella qualità delle texture.

L'ultimo lavoro di Insomniac è quindi ciò che il titolo lascia intendere. C'è tanta guerra in *Fuoco a Volontà*, ma è una guerra combattuta sulle macerie del perfetto equilibrio fra azione, esplorazione ed evoluzione espresso dal prequel. Un titolo diverso, quindi, che spera di incontrare i favori di un pubblico amante della battaglia fuocoartificiosa. Ma **Videogiochi** preferisce ricordare Ratchet e Clank in altri contesti e confida in un seguito più profondo e fedele al concept originario.

Voto: Sette su dieci

# Corri nelle vie di Firenze e mostra ai tuoi amici il vero senso dell'arte.

Completamente in italiano

BIZARRE CREATIONS

Microsoft game studios

Il tuo stile, stavolta, lo conoscerà tutto il mondo. Project Gotham Racing® 2 è la nuova dimensione della gara. Con chi vuoi, dove vuoi, perché con Xbox *Live*™ puoi finalmente mostrare a tutti le tue capacità. PGR™2 è velocità, in bellezza. E con una scelta di vetture così, c'è poco da inventare scuse. Salta su una Ferrari Enzo o su una delle altre 100 auto più desiderate del mondo, vinci punti Kudos e scala le classifiche mondiali. Sfreccia in oltre 100 circuiti, ambientati nelle strade di 10 famose città, perfettamente riprodotte, tra cui Firenze, Sydney, Chicago, Barcellona, Mosca. PGR™2: vincere non è mai stato così bello.

XBOX LIVE

PROJECT GOTHAM RACING 2

XBOX

it's good to play together

www.xbox.com/pgr2

Ferrari

SALEEN

Ferrari, Enzo Ferrari, tutti i marchi correlati e segni distintivi Enzo Ferrari sono marchi depositati di Ferrari S.p.A. Saleen®, tutti i nomi dei veicoli e i relativi design sono marchi registrati di Saleen, Inc. utilizzati su licenza da Microsoft Corporation. Licenza concessa da Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG per alcuni brevetti. Porsche, lo stemma Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster e Cayenne sono marchi registrati di Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. ©2003 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Project Gotham Racing, PGR, il logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live e i loghi Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. I nomi delle aziende e dei prodotti citati possono essere marchi registrati dei rispettivi proprietari.

# Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo

Sistema: **PlayStation2 (vers. testata), GameCube, Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Prince of Persia Team** Multiplayer: **No**

**Durante l'avventura, il giocatore può attingere a qualsiasi fonte d'acqua per ripristinare la propria energia vitale. Anche durante i combattimenti, è possibile rinfoderare la spada, sviare il nemico e ripiegare su eventuali sorgenti o fontane**

Il videogioco è come la poesia. Puoi tradurne i contenuti, ma la magia rimane sempre ancorata all'opera originale. L'unico modo è reinventarla. Da questo punto di vista, *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* è una perfetta rivisitazione in chiave 3D del primo episodio della serie (*Prince of Persia*, 1989). L'anima dell'antenato aleggia in ogni livello del gioco, tra salti, porte, trappole e combattimenti. La magia, inevitabilmente persa nel passaggio da un modello di gioco ad un altro, viene invece superbamente reinventata. Ma senza rinunciare a più fonti di ispirazione…

Prima di essere un'evoluzione della serie, *Prince of Persia* è un maestoso omaggio a *Ico*, del quale ricalca violentemente le meccaniche di gioco. Sulla struttura dell'opera SCEI, a sua volta idealmente ispirata al primo *Prince of Persia*, Ubi Soft dipinge un'avventura nuova, complessa, affascinante, ma soprattutto arricchita di tutti gli elementi lasciati in eredità dal principe. Le maestose architetture mediorientali avvolgono il giocatore, ospitando percorsi improbabili e combattimenti furiosi, tra interruttori, meccanismi a tempo e congegni letali. Ogni ambiente, per quanto esteso, è un unico ampio enigma, da risolvere semplicemente conquistando l'uscita, attraverso l'intuito del giocatore e le capacità atletiche del protagonista. Il principe non è Ico. Non gli somiglia fisicamente, non condivide la sua natura incerta, non esita di fronte al conflitto. Mentre il non-eroe Sony arranca dinanzi al dislivello, l'eroe Ubi Soft cammina su travi sospese, corre su parete verticale, salta contro i muri, dimostrando un'agilità superiore, irreale, assimilabile alla cinematografia matrixiana. E la formula dell'enigma ambientale esplode. Gli scenari di gioco ostentano strutture complesse, allestendo percorsi pericolanti, iperbolici, spesso lineari, ma di una linearità da ricostruire, attraverso l'osservazione e la pianificazione. L'insicurezza del bambino davanti all'ostacolo diventa esaltazione dell'atleta. Ma la sensazione di panico interiore non cambia. E la gratificazione dell'obiettivo conquistato si rivela ancora più massiccia. L'intuizione sale in primo piano in alcuni ambienti, dove il gioco impone il ricorso all'uso di casse, specchi o meccanismi. L'esecuzione assume un ruolo primario in altri, quando abissi, lame rotanti e punte acuminate richiedono un'azione calibrata ma ostinata per raggiungere la porta che progressivamente si chiude dalla parte opposta del livello. Il principe sfida la morte. Ma non solo nella sua continua lotta contro la legge di gravità…

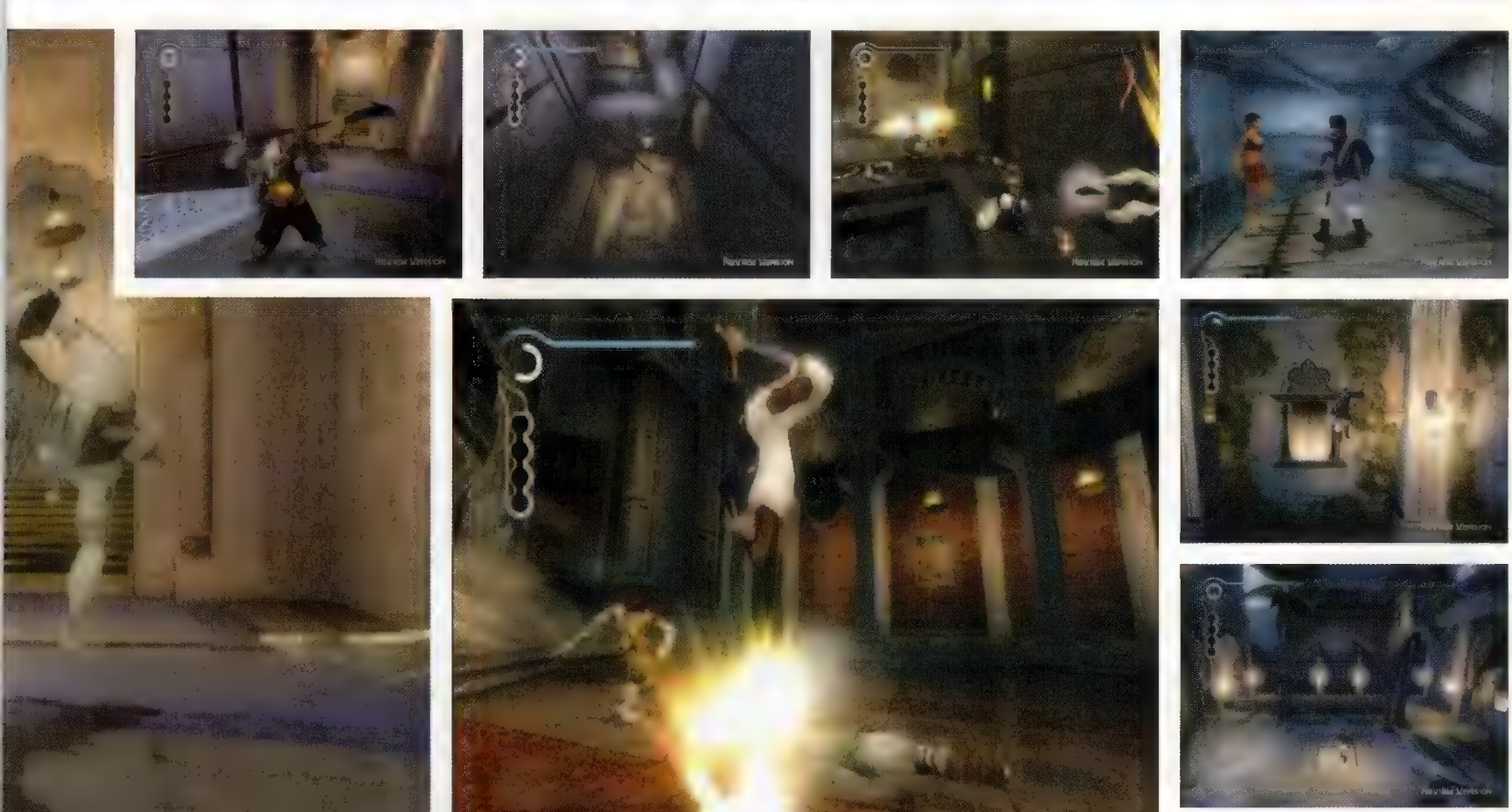
"E alla fine dei giochi, alle ultime parole del principe, il giocatore viene pervaso da una sensazione di completezza, di straordinaria vita vissuta"

Il combattimento elementare del primo *Prince of Persia* non trova riscontro in questo nuovo episodio, sostituito da scontri convulsi, prolungati, disegnati su un'azione degna di *Devil May Cry*. Progredendo nell'avventura, il principe acquisisce nuovi poteri e nuove tecniche, mentre ogni combattimento si trasforma in uno spettacolo di affondi, schivate e colpi speciali. Ma nonostante l'equilibrio del sistema di controllo, l'azione sul campo di battaglia trova spesso il classico ostacolo dei mondi tridimensionali. La disorientante gestione della telecamera, unita alla limitata estensione di alcuni ambienti, è motivo di scontri dalla limitata comprensibilità, con inquadrature assurde che conducono occasionalmente all'impotenza del giocatore. L'elevata qualità media di molti altri combattimenti, ambientati in zone più aperte, mostra il vero valore della sezione, incoraggiando il giocatore a perdonare, ma suscitando anche il rimpianto per la scarsa ottimizzazione. Ma è proprio il tempo, elemento vincolante dei precedenti episodi, a correre in aiuto del giocatore…

Intorno al pugnale magico in mano al principe non ruota solo la trama del gioco, ma l'intero sistema di gestione del tempo allestito da Ubi Soft. Alimentato dall'energia assorbita dai nemici o dalla sabbia, il pugnale offre la possibilità di rallentare il tempo o di invertirne lo scorrimento, assolvendo a precise funzioni durante il gioco. Il rallentamento permette di eseguire in agilità azioni complesse, semplificando le incursioni tra le trappole o le fasi di combattimento. Il viaggio all'indietro nel tempo, vera e propria funzione di rewind, consente di rimediare agli errori

## Tecniche atletiche

Diversamente dall'originale *Prince of Persia*, legato ad un approccio sostanzialmente realistico, il nuovo episodio propone un protagonista con capacità atletiche fuori dall'ordinario. La corsa su parete verticale, certamente la risorsa più utile, permette di raggiungere sporgenze posizionate troppo in alto oppure, all'occorrenza, di percorrere orizzontalmente i tratti di muro che dividono una piattaforma dall'altra. A questo si aggiungono la camminata in equilibrio su assi sospese, il salto contro la parete o le evoluzioni sulle sbarre orizzontali, in stile parallele asimmetriche. Un repertorio che prevede anche una notevole quantità di azioni più comuni, come la possibilità di usare corde o di arrampicarsi sui pilastri.




La complessità delle ambientazioni e la qualità delle texture garantiscono un impatto grafico di buon livello, arricchito da un valido sistema di gestione delle luci. Tra le caratteristiche tecniche, da segnalare la presenza dell'opzione Progressive Scan

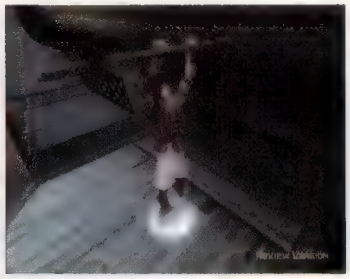
commessi, ritornando al passato (anche in caso di morte) per ripetere qualsiasi sezione. Il salto fuori misura che conduce nell'abisso o il fendente nemico che scaraventa a terra trovano soluzione nella pressione di un tasto, che riporta il gioco alla condizione originaria, permettendo di agire o reagire con la coscienza di chi ormai ha intuito la soluzione. La mortificazione da errore ripetuto, assai più frequente rispetto ad *Ico*, viene scongiurata senza che l'azione venga banalizzata. Un anomalo sistema di trial and error, non fondato sulla punizione del giocatore, che apre il campo all'approfondimento della struttura. Approfondimento al quale contribuisce anche la co-protagonista dell'avventura.

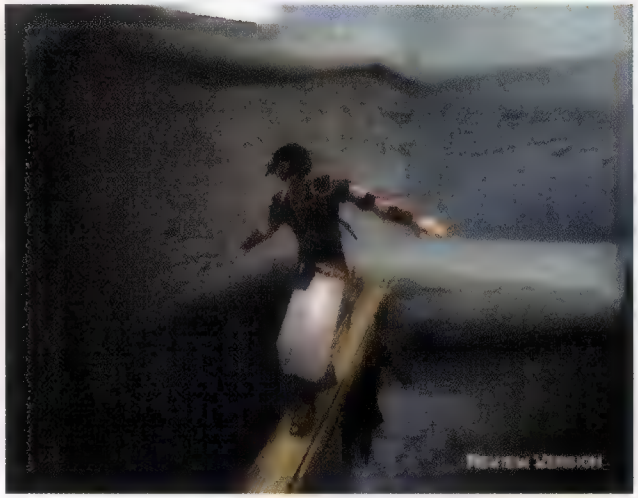
Il ruolo della principessa Farah, diversamente da quanto suggerito dall'ispirazione ichiana, si discosta notevolmente da quello di Yorda. La principessa si unisce al protagonista

Alla fine di quasi ogni sala è presente un punto di salvataggio. A questi si aggiungono diversi checkpoint intermedi, che permettono di affrontare il gioco con la certezza di non dover mai ripetere lunghe sezioni di livello. Una soluzione che non mina la longevità, che si attesta sulle 10/12 ore di gioco intenso

## Tecniche di combattimento

Il sistema di combattimento prevede l'utilizzo prevalente di quattro tasti: colpo normale, colpo di pugnale, salto e parata. Gli attacchi sono concatenabili, così da garantire la fluidità dell'azione. La schivata, oltre a prestarsi all'aggiramento dell'avversario, permette di eseguire una tecnica speciale, con la quale scavalcare letteralmente l'antagonista per colpirlo alle spalle. Un'azione sempre accompagnata da uno spettacolare stacco di camera. Ogni nemico, dopo essere stato abbattuto, dev'essere giustiziato con un colpo di pugnale, per impedirne la rigenerazione. Il pugnale permette inoltre di eseguire attacchi magici, come l'immobilizzazione dell'avversario.





*Prince of Persia* conta su una traduzione ed un doppiaggio in italiano di buon livello. L'intero gioco è vissuto come un lungo racconto del principe, al tempo stesso attore e voce narrante. Il risultato è un'atmosfera raffinata, in grado di sfruttare le tecniche del flashback, del flashforward e del monologo interiore

## Tecniche registiche

La regia di gioco si distingue per l'elevato livello stilistico. Un tasto permette di variare rapidamente il punto di vista (con rotazioni di circa 180°), un altro tasto attiva una visuale panoramica, con campi lunghi di rara suggestione e movimenti di camera accompagnati da un effetto blur in stile 'Fight Club'. Gli stacchi durante i combattimenti amplificano la spettacolarità degli scontri, coreograficamente ispirati a 'The Matrix' e a 'La Tigre e il Dragone'. Nei punti di salvataggio, infine, il principe assiste a visioni del futuro, nella forma di brevi flashforward in bianco e nero, visivamente simili a quanto proposto in *Project Zero*.

in una fase iniziale dell'avventura, oltre la quale continua a seguirlo facendo unicamente affidamento sulle proprie capacità atletiche e di combattimento. La sua agilità è fondamentale nella risoluzione di alcuni enigmi, dove il lavoro coordinato si rivela l'unica via verso il successo. La sua abilità con l'arco diventa un punto di vantaggio negli scontri armati, spesso logoranti per impegno richiesto e per numero di nemici da affrontare. La responsabilità del giocatore nei confronti di Farah è estremamente limitata. Solo l'obbligo di svelare piccoli passaggi, per favorirne l'avanzamento, e di evitare la sua morte, in caso di sporadico accanimento degli avversari contro di lei. Ma la sua presenza, soprattutto dal punto di vista narrativo, contribuisce in misura evidente all'ispessimento della trama di gioco.

*Prince of Persia* è un'esperienza che rimane nella memoria. Non raggiunge la poesia di *Ico*, non aspira ai ritmi di *Devil May Cry*, ma dimostra un carattere proprio, trascinando il giocatore in luoghi affascinanti, all'interno di un'avventura in pregevole equilibrio tra azione e riflessione. L'introduzione progressiva di nuovi elementi scongiura il pericolo di deja-vu. La difficoltà ben calibrata (a parte i problemi di camera durante i combattimenti) favorisce un avanzamento avvincente ma rilassato, dove l'ostacolo demoralizzante non esiste, dove anche la fase più lineare può riservare istanti di gratificazione. Il giocatore si scopre ad assestare l'inquadratura per studiare gli ambienti, per cercare indizi, ma anche per ammirare straordinari scorci naturali o architettonici. E alla fine dei giochi, alle ultime parole del principe, il giocatore viene pervaso da una sensazione di completezza, di straordinaria vita vissuta. Questi sono i videogiochi che sanno inventare una magia. Possono soffrire di limiti o di errori, ma alla fine lasciano sempre qualcosa dentro.

Voto: Otto su dieci

# Gekido Advance: Kintaro's Revenge

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **ZOO Digital Publishing** Sviluppatore: **Na.P.S. Team** Multiplayer: **No**

Era il 1994 e Amiga si accingeva a morire carico di gloria e di bei ricordi, ma senza un degno picchiaduro a incontri nella sua line-up. Fu allora che da Messina arrivò un piccolo videogioco sviluppato da due sole persone, capace di superare in qualità le produzioni più blasonate. Il gioco si chiamava *Shadow Fighter*. E le due persone erano il Na.P.S. Team.

Nove anni dopo approda su GBA l'ultimo prodotto dei Na.P.S., seguito di uno dei migliori picchiaduro a scorrimento disponibile su PlayStation. *Gekido Advance* è un ideale remake di classici come *Final Fight*, *Double Dragon* o *Golden Axe*. Il quid ludico non è cambiato: massacrare di calci e pugni i nemici. Anche l'impianto di gioco è chiaramente ispirato agli stessi titoli, con l'utilizzo della visuale laterale e con un'illusione di tridimensionalità data dalla possibilità di muovere qualche passo lungo l'asse Z. Gli sviluppatori hanno comunque tentato di inserire qualche variazione a questa struttura, così da diversificare in parte l'esperienza di gioco. *Gekido Advance* non si risolve unicamente in un frenetico e cieco martellamento dei tasti d'attacco. Ben consci della ripetitività di fondo di un'azione senza pause, i Na.P.S. hanno optato per alternare momenti di combattimento ad altri di esplorazione, inserendo anche alcune sezioni basate sui salti. L'ambizione era quella di creare qualcosa di più complesso di una semplice serie di combattimenti immotivati. Diversi elementi, come la possibilità di parlare con alcuni personaggi e la necessità di cercare oggetti e chiavi, tentano in questo modo di allestire una minima struttura adventure.

Ma non sempre queste scelte di impostazione si ripercuotono favorevolmente sul gioco. La componente esplorativa, ad esempio, non suscita particolare interesse. Le peregrinazioni si risolvono in semplici ricerche di porte e delle chiavi che le aprono, assumendo la forma del poco ispirato intermezzo fra una rissa e l'altra. Gli elementi narrativi falliscono inoltre nell'obiettivo di appassionare il giocatore. La trama ruota intorno a temi estremamente classici, fra demoni, sigilli e misticismo spicciolo, che non offrono nulla di più di quanto visto in numerose altre produzioni.

Nonostante i tentativi di rinnovare il picchiaduro a scorrimento non abbiano avuto completo successo, *Gekido Advance* rimane un buon esemplare di un genere ormai poco considerato. Proprio perché il gioco dei Na.P.S., in fondo, ha tutto ciò che conta: un solido gameplay e una buona longevità complessiva.

Voto: Sei su dieci

L'aspetto grafico di *Gekido Advance* è eccellente. Gli sprite sono grandi, ben animati e disegnati con ispirazione. Un po' meno convincenti i fondali, nonostante qualche apprezzabile effetto di parallasse

## Ultraviolenza digitale

Il sistema di combattimento assegna un tasto ai pugni, uno ai calci e la pressione simultanea di entrambi ad una mossa speciale. Alternando calci e pugni è anche possibile ottenere un paio di combo. I combattimenti sono divertenti e ben congegnati, soprattutto nel caso dei boss, ma purtroppo non approfondiscono o rinnovano un sistema rimasto praticamente invariato dai tempi di *Final Fight*.

# Grabbed by the Ghoulies

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Rare** Multiplayer: **No**

Help Cooper è solo un ragazzino. Non stupisce dunque che si spaventi di fronte ai mostri più raccapriccianti. Per aiutarlo nei momenti di panico bisogna premere nell'ordine corretto la sequenza di comandi indicata sullo schermo

La redazione di **Videogiochi** è un po' come il laboratorio segreto di un vecchio film dell'orrore in bianco e nero: ragnatele, misteriosi marchingegni ed inquietanti figure taciturne che si aggirano in camice bianco, meditando sui risultati delle proprie ricerche. In un angolo della stanza, una gabbia racchiude i videogiochi che devono essere ancora esaminati. Uno dopo l'altro, i titoli vengono portati sul tavolo da lavoro e vivisezionati per esplorarne ogni segreto. È una pratica crudele ma la scienza richiede sacrifici e **Videogiochi** non si lascia impietosire quando c'è di mezzo il bene dell'umanità o il progresso verso la perfezione. Tra le creature che deve analizzare in questa lunga notte ce n'è una che porta al collo una targhetta familiare: Rare. Dopo l'ennesima vivisezione finita in un bagno di sangue, a **Videogiochi** sfugge un sorriso di speranza. Vieni bello, con te dovrebbe andare meglio. Mentre le altre creature nella gabbia sfuggono terrorizzate dalla presa del ricercatore, *Grabbed By The Ghoulies* si lascia accarezzare e salta sul tavolo operatorio senza alcun timore. Che gioia a vedersi! Tutti gli scienziati già lo amano. La sua grafica colorata riporta un po' di allegria nel laboratorio e l'ironia autocelebrativa di Rare fa spuntare una lacrima di nostalgia negli occhi di chi, a suo tempo, esaminò altre creature della stessa famiglia: *Banjo Kazooie*, *StarFox Adventures*, *Conker's Bad Fur Day*. Non preoccuparti piccolo, andrà tutto bene. E l'esame ha inizio.

"Ad una grafica estremamente curata sia dal punto di vista estetico che tecnico non si accompagna una struttura di gioco adeguata"

Analisi esteriore: *GBTG* ha classe da vendere. Scopo del gioco: esplorare tutte le stanze di un sinistro maniero prendendo a calci e a pugni ogni creatura che lo infesta. Appena si inizia a giocare, le splendide animazioni del protagonista (Help Cooper), ma soprattutto le continue gag dei nemici che il piccolo eroe deve affrontare, innalzano il titolo Microsoft tra i migliori giochi del suo genere. Stupiscono le ambientazioni, incredibilmente dettagliate e dotate di una splendida atmosfera da horror cartoon. Nota: ogni singolo dettaglio della presentazione conferma l'indiscussa professionalità degli sviluppatori. I consueti filmati sono stati sostituiti da fumetti parzialmente animati che conferiscono al titolo un look originale ed un'identità ben definita.

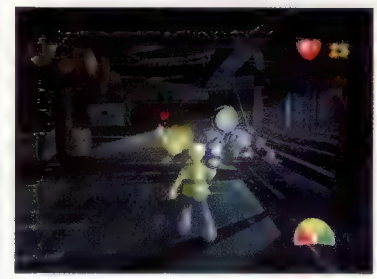
Patologie riscontrate: qualche vistoso rallentamento dovuto forse a problemi della versione presa in esame da **Videogiochi**. Se ne presume la totale mancanza un volta che il titolo raggiungerà gli scaffali dei negozi.

Le ore passano, l'operazione va avanti. Ora viene la parte più dolorosa, la vivisezione. Mentre si esplorano le sue viscere, *GBTG* si fa coraggio stringendo forte la sua targhetta. Sarà una lunga notte.

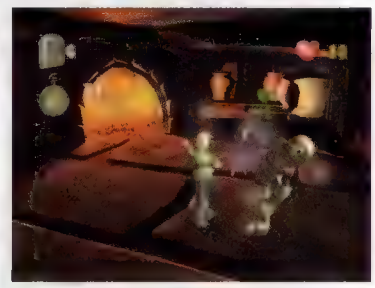
Esame interno: Rare ha realizzato un sistema di controllo radicalmente differente dal solito. Il giocatore opera su entrambe le levette analogiche per manovrare il personaggio (stick sinistro) e per dirigere gli attacchi in una certa direzione (stick destro). Il consueto e furioso pigiare di tasti proprio dei comuni picchiaduro viene dunque sostituito da una tranquilla quanto semplice indicazione dell'avversario da attaccare, dopodiché il protagonista decide quale tipo di colpo utilizzare in modo autonomo (calcio, pugno, gomitata ecc). Possono essere impiegate armi da fuoco (e simili) ed elementi della scenografia per aumentare il raggio dell'azione offensiva o la potenza dei propri assalti. Numerosi bonus e malus rispettivamente aiutano e ostacolano il proprio alter ego: accanto alle immancabili invulnerabilità, velocità, super potenza e tempo extra si registrano abilità più rare come lo sdoppiamento o l'invisibilità. Nota: al giocatore non è concesso alcun tipo di controllo sulle combinazioni di attacchi. A causa delle notevole lentezza del protagonista, risulta molto difficile distribuire i colpi in modo tattico tra gli avversari eventualmente ammassati attorno al piccolo eroe. Riuscire a cavarsela nelle situazioni più affollate è pertanto impresa alquanto ardua.

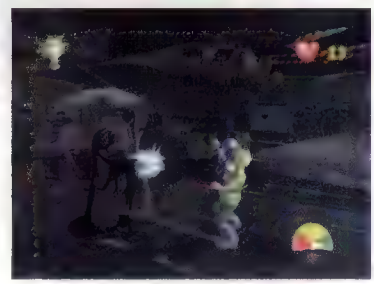
## Spettacolo noioso

In molti casi conviene lasciare che i propri avversari si uccidano tra di loro anziché affrontarli direttamente. A volte risulta più conveniente trovare rifugio in qualche luogo inaccessibile e restarci per molto tempo aspettando che le creature più pericolose si siano indebolite abbastanza per poterle affrontare. Stare a guardare senza far niente o anche solo continuare a fuggire girando attorno ai propri nemici non è l'ideale di divertimento.



Le 'armi da fuoco' disponibili in *GBTG* sono molto potenti ma si scaricano in fretta. Tenendo la levetta analogica destra inclinata in una certa direzione si spara nel verso corrispondente mentre con un breve colpetto sullo stick si ordina un attacco fisico ravvicinato





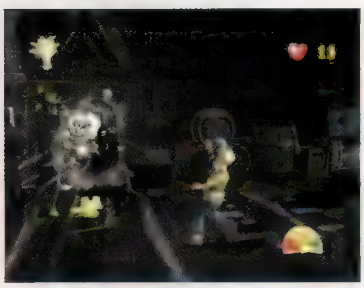
Gli oggetti che permettono di effettuare attacchi dalla lunga distanza sono quanto mai indispensabili e non vanno assolutamente sprecati. Rare ha trasformato in armi letali anche innocui panini

## Minestra riscaldata

Per accedere alle sfide bonus bisogna recuperare un certo numero di libri nascosti nel maniero. Tutto sommato si tratta di una scusa come un'altra per tenere più a lungo il giocatore all'interno delle splendide ambientazioni, ma ciò che delude è che le prove sbloccate non sono per nulla diverse da quelle proposte in una qualsiasi delle stanze superate nella modalità principale. Trattasi in ogni caso di uccidere un certo numero di avversari entro un tempo limite, non farsi toccare e così via. L'unica differenza è che se si commette qualche errore, invece di essere attaccati dalla Morte si piomba direttamente sulla schermata di Game Over.

Patologie riscontrate: il DNA della struttura di gioco porta alla spontanea formazione di una preoccupante anomalia. Nella sua avventura, Help Cooper è costretto a superare una dopo l'altra tutte le stanze del maniero in una sequenza predeterminata. Per passare all'area successiva bisogna superare una specifica prova, ad esempio trovare una chiave nascosta, eliminare una certa categoria di avversari o non essere toccato da nessuno. Man mano che il gioco prosegue, le sfide si complicano tramite la ricombinazione dei soliti elementi e l'aggiunta di nuovi vincoli (energia e tempo limitati, nemici da eliminare in una certa sequenza, obbligo o divieto di utilizzare armi eccetera). L'estrema linearità della trama e la sostanziale ripetitività dell'azione non sarebbero un serio problema se, non appena il livello di difficoltà comincia a salire, il giocatore non avesse la sensazione di perdere il controllo su quanto sta succedendo. La prassi diventa la seguente: si entra nella stanza, si va all'assalto e si muore. Quindi si esplora l'area di gioco per capire dove sono i bonus, e si muore di nuovo. Ora è possibile utilizzare i potenziamenti in modo tattico, operazione in molti casi quanto mai indispensabile. Si studia una strategia e la si mette in atto; quando ormai la prova è quasi superata, un vigliacco attacco a sorpresa riporta al punto di partenza. Al decimo tentativo si riesce finalmente ad accedere alla stanza seguente dove probabilmente succederà esattamente la stessa cosa.

Segnalazione importante: il controller viene passato ad un altro ricercatore che non si preoccupa minimamente di studiare una tattica, e grazie ad un colpo di fortuna



La Morte compare ogni volta che viene infranta una delle regole della sfida. Nella maggior parte dei casi sfuggirle è quasi impossibile, ma diventare invisibile permette di resistere qualche secondo in più

## Attrazione fatale

Help Cooper si volta automaticamente verso il nemico più vicino e non ci sarebbe niente di male in questo se fosse possibile sganciarsi dal proprio obiettivo quando serve. Dato che in molti casi è necessario eliminare determinate creature prima di altre, il fatto che il protagonista si ostini ad agire per conto suo rende inutilmente complessi anche combattimenti relativamente semplici. L'inconveniente si trasforma in tragedia allorquando bisogna fuggire dalla Morte. Sguardo fisso sul suo inseguitore, Cooper è costretto a correre all'indietro a velocità dimezzata. Un ingiusto handicap dalle conseguenze facilmente intuibili.

supera senza problemi la sfida che ha fatto sudare sangue al suo collega.

Conclusioni: ad una grafica estremamente curata sia dal punto di vista estetico che tecnico non si accompagna una struttura di gioco adeguata. *GBTG* è bellissimo da vedere ma i suoi organi interni funzionano in modo assai macchinoso, minacciando l'insorgere di una sindrome da frustrazione piuttosto grave. Ovviamente, quegli utenti che dispongono degli anticorpi necessari possono resistere alla malattia, ma anche il videogiocatore esperto non si illuda: *GBTG* non è un gioco difficile, ma onesto. Quando si supera una prova che ha richiesto svariati tentativi ci si sente spesso graziati dalla sorte anziché premiati per i propri sforzi.

Ricucimento e commiato. **Videogiochi** slega l'ultima fatica di Rare dal tavolo operatorio e la tristezza le stringe il cuore. Sotto la bella pelliccia della creatura, vede ora uno scheletro zoppicante ed organi interni che non fanno il loro dovere. Altri uomini in camice bianco coccolano l'animaletto per consolarlo accusando **Videogiochi** di essere stata inutilmente crudele. Continuano a ripetere al piccolo "Sei bellissimo, sei il cucciolo più bello del mondo, hai solo un sistema di controllo innovativo che non tutti sono in grado di apprezzare", gli cantano il motivetto della presentazione del gioco (una semplice melodia che non può non rimanere in testa) e gli raccontano di altri cuccioli partoriti da Rare che sono stati amati tanto, proprio come lui. *GBTG* si lascia consolare ma tace, forse anche lui è consapevole di non poter saltare molto in alto, e allora è meglio stare in braccio e fare le fusa piuttosto che tornare nella gabbia insieme agli altri.

Voto: Sei su dieci

# Oddworld: Munch's Oddysee

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **THQ** Sviluppatore: **Oddworld Inhabitants** Multiplayer: **No**

Il Mudokon è il miglior amico del videogiocatore. Ma alle volte può capitare che anche lui tradisca. *Munch's Oddysee* riprende i personaggi e la struttura dell'omonimo episodio 3D per Xbox, reinterpretandoli nella magnificenza delle due dimensioni. Al giocatore il controllo alternato di Munch ed Abe, per un'avventura sulla distanza dei 13 livelli, lungo la quale raggiungere uscite, attivare meccanismi, diffondere gas intestinali e salvare Mudokon e Fuzzle. La meccanica di gioco è ormai storia. Abe è in grado di correre, ma non di nuotare. Munch è in grado di nuotare, ma non di correre. Il primo può eseguire un canto Mudokon con il quale prendere il controllo fisico dei nemici.
Il secondo può interfacciarsi a tutto ciò che è tecnologico, per muovere piattaforme o controllare robot assassini. In sintesi: un estratto di puro game design. Potenziato, come in tutta la serie Oddworld, dal massiccio sistema del gamespeak.

Il ritorno alle due dimensioni poteva significare un nuovo cult per gli appassionati della serie. Ma questo non è il gioco che ricordavamo su PlayStation. La visuale dall'alto stravolge l'azione e la strategia, restituendo un'avventura nuova, diversa, ma soprattutto meno ispirata. Le sequenze di azioni da eseguire con assoluta precisione, caratteristica dei primi due episodi, cedono il posto al movimento libero, esplorativo, vagabondante. L'assenza di armi, origine dell'atmosfera clandestina delle precedenti versioni, viene rimpiazzata da personaggi che lanciano bombe, ordinano ai propri compagni di attaccare o aggirano gli avversari in corsa scomposta. Ma non è solo questione di nostalgia. Perché, anche se affrancato dal suo passato, *Munch's Oddysee* tradisce per i suoi limiti. Sono i limiti dell'azione, come il controllo scarsamente agile o la limitata nitidezza grafica di alcuni scenari. E sono i limiti del game design, quando si attivano meccanismi senza che il gioco mostri a cosa questi siano collegati, o quando si riescono a forzare alcune soluzioni attraverso scorciatoie non contemplate. Ma soprattutto sono i molti livelli ad esplorazione non progressiva. Ampi ambienti per buona parte accessibili sin dal principio, che impongono una caotica necessità di ricostruire, mentre nella testa si diffonde una molesta sensazione di sperdimento. Non c'è genio in *Munch's Oddysee*. E gli spunti degni di ludogodimento si sciolgono in un'esperienza complessiva con scarsa ispirazione. È il destino dei migliori amici. Quelli che alle volte, può capitare, finiscono per tradirti.

Voto: Cinque su dieci

Nella maggior parte dei livelli di *Munch's Odysee*, il giocatore controlla entrambi i personaggi. Il tasto Select permette di passare dall'uno all'altro, in modo da agire in chiave cooperativa sfruttando le diverse abilità di entrambi

L'atmosfera del gioco viene pregiudicata da musiche di scarso livello. Non migliorano la situazione le comunque buone voci di Munch ed Abe, che non riescono nell'obiettivo di caratterizzare i personaggi

## Potere alla parola

Il sistema di Gamespeak permette ad Abe e Munch di interagire, rispettivamente, con Mudokon e Fuzzle, attraverso l'uso di cinque brevi frasi. I due eroi salutano, chiedono di essere seguiti, di aspettare, di attaccare o di agire. Il sistema permette di condurre in salvo i propri compagni, oppure di sfruttarli per attivare meccanismi o per pestare a sangue gli avversari. Oltre l'interazione verbale, Abe può afferrare di peso un Mudokon e lanciarlo. Questa 'tecnica' permette di farli salire o scendere dai dislivelli, oppure di scaraventarli nei pozzi di trasferimento.

# Call of Duty

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Infinity Ward** Multiplayer: **2-32 LAN, Online**

La bussola nel gioco funge anche da indicatore della posizione dei propri compagni, dando modo di seguirne le manovre con agio a dispetto del caos a cui si partecipa

Dimenticate tutto quello a cui avete giocato fino ad oggi. Dimenticate la lotta solitaria dei vecchi shooter. Dimenticate l'illusione di un mondo che ruota solo intorno a voi. Dimenticate l'agire da protagonista dei film hollywoodiani, la fiducia illimitata nelle vostre capacità di cambiare il corso degli eventi. Chiudete gli occhi. E ora, riapriteli.

I cieli bui e tetri sono solcati da stormi di Dak ed Horsa. Davanti a voi marciano centinaia di soldati. Si nascondono, cadono perforati dai proiettili, urlano o si gettano disperati contro il nemico. È un esercito che avanza senza sosta, che combatte una battaglia nella foga di mille speranze e mille paure. È la storia che scorre dietro di voi, che vi raggiunge, che vi travolge. Sparuti banchi di nuvole sono illuminati da lampi di esplosioni oltre l'orizzonte, mentre ovunque regna l'impenetrabile oscurità della notte. Colonne di polvere e fumo si sollevano ovunque minacciose, e l'aria gelida è tagliata dalle fischianti scie dei colpi dei mitragliatori. Fin dove il vostro sguardo può arrivare, vedete carri armati fronteggiarsi, aerei che bombardano postazioni di artiglieria, sagome di edifici in fiamme, bagliori di scontri lontani.

I paracadute con cui siete stati gettati nel cuore delle linee nemiche sono ormai lontani mentre correte tutti insieme verso l'obiettivo urlatovi dal capitano. In ogni istante, un salto al cuore per il fuoco improvviso di una fanteria ben piazzata risveglia la consapevolezza che solo in pochi riusciranno a tornare a casa. Poi lo sentite. È un istinto profondo, che scuoten-

"Le battaglie sono così febbricitanti che la sola esperienza con cui le si può confrontare è lo sbarco su Omaha Beach di *Allied Assault*"

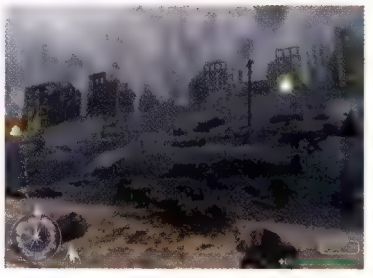
dovi il petto si risveglia. Qualcosa che avevate dentro, ma che giaceva sopito, seppellito, dimenticato da tempo. Qualcosa che vi riempie il cuore di una inesauribile fiducia in chi vi copre le spalle, dell'orgoglio di essere parte di quell'incedere maestoso. Per la prima volta avete la sensazione di non essere determinanti per l'esito della battaglia. Di non essere più improbabili eroi, come vi dipingevano tutti gli shooter del passato. Capite di essere su quei campi coperti di cadaveri per fare la vostra piccola eppure preziosissima parte. Per contribuire con la vostra abilità ed il vostro coraggio alla causa che ha mosso gli animi di milioni di individui ad imbracciare le armi.

Mai un videogioco prima d'ora era riuscito a far vivere una simile esperienza. Gli autori sembrano aver pescato a piene mani dal re dei war shooter tattici, *Operation Flashpoint*. La possibilità di portare l'arma al viso ed usare il vero mirino metallico, le perle di saggezza dopo ogni morte, lo stesso avanzare in gruppo delle squadre, ma su scala epica. Il reticolo di mira non è ovviamente ai livelli di quello del capolavoro di Bohemia Interactive. La precisione è influenzata dai movimenti e dalla stabilità dell'arma, ma non dal battito cardiaco, dal fiatone per aver corso a lungo o dalle ferite. In compenso, l'effetto stordimento e l'ottundimento dei suoni quando si viene investiti dall'onda d'urto di un colpo d'artiglieria esploso a pochi passi sono magnificamente riprodotti. Ma da qui in poi le differenze divengono più profonde. Al contrario di altri shooter tattici, il design di *Call of Duty* pone l'accento sulla spettacolarità che solo eventi predeterminati possono veicolare. Ciononostante non si avverte alcuna artificiosità. Quando bisogna seguire un percorso, come una trincea o una strada, è sempre ragionevole farlo.

Ma è nei dettagli che il level design si rivela davvero formidabile. Ogni qual volta si sente il bisogno di trovare copertura, ecco una cassa, una rientranza nel muro o un mucchio di barili utili allo scopo. La loro disposizione offre sempre uno spiraglio in cui far scorrere la canna del fucile, da cui sbirciare il nemico, da cui sporgersi nella direzione utile. Le battaglie sono così frenetiche, febbricitanti e dal ritmo così serrato che la sola esperienza con cui le si può lontanamente confrontare è lo sbarco su Omaha Beach di *Allied Assault*. Eventi drammatici accadono continuamente e parallelamente all'operato del giocatore. Il medico preso da una crisi di panico che si rifiuta di curare i soldati, gli Stukas tedeschi in picchiata che mitragliano l'imbarcazione su cui si viene trasportati, i soldati russi terrorizzati che si tuffano fuoribordo (per finire crivellati dai loro stessi ufficiali).

## Multiplayer

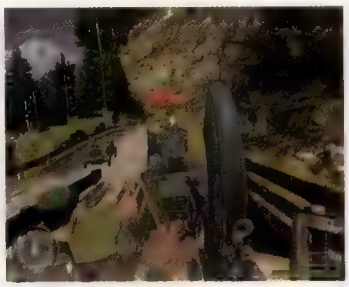
*Call of Duty* è un'esperienza straordinaria anche in multiplayer. Il gioco offre tutte e cinque le migliori modalità affermatesi in questi anni: Deathmatch, Team Deathmatch, Behind Enemy Lines (dove gli alleati sono in maggioranza e bisogna respingerli), Retrieval (dove un team cerca di recuperare dei documenti custoditi dall'altro) e Search and Destroy (dove l'obiettivo è far saltare qualcosa protetto dagli avversari). Il sistema di classi è stato infine sostituito dall'implicita assegnazione dei ruoli in base all'arma principale prescelta.



L'assalto a Stalingrado è probabilmente una tra le scene più spettacolari della storia. Varrebbe la pena comprare *Call of Duty* solo per prenderne parte almeno una volta

L'intelligenza artificiale esalta la spettacolarità delle sequenze predefinite. I soldati alleati fanno un ottimo lavoro in fase di copertura o durante le irruzioni nelle case, senza mai intralciare il giocatore. Se attaccati, i tedeschi difendono le loro postazioni, si muovono poco ed in modo intelligente. Poiché passano al corpo a corpo quando ci si trova a meno di uno o due metri da loro, se per errore si cade tra le gremite file nemiche, si viene accolti da una violenza di ordine superiore, picchiati come bestie con i calci dei fucili. È possibile inoltre impartire semplici ordini ai compagni, invitandoli a spostarsi per far spazio o ad arretrare.

La fisica fasulla del gioco non può competere con quella realistica di titoli come *Max Payne 2*. Tuttavia non se ne sente la mancanza. Ironicamente, l'eccessiva 'elasticità' delle granate consente di sfruttare i rim-



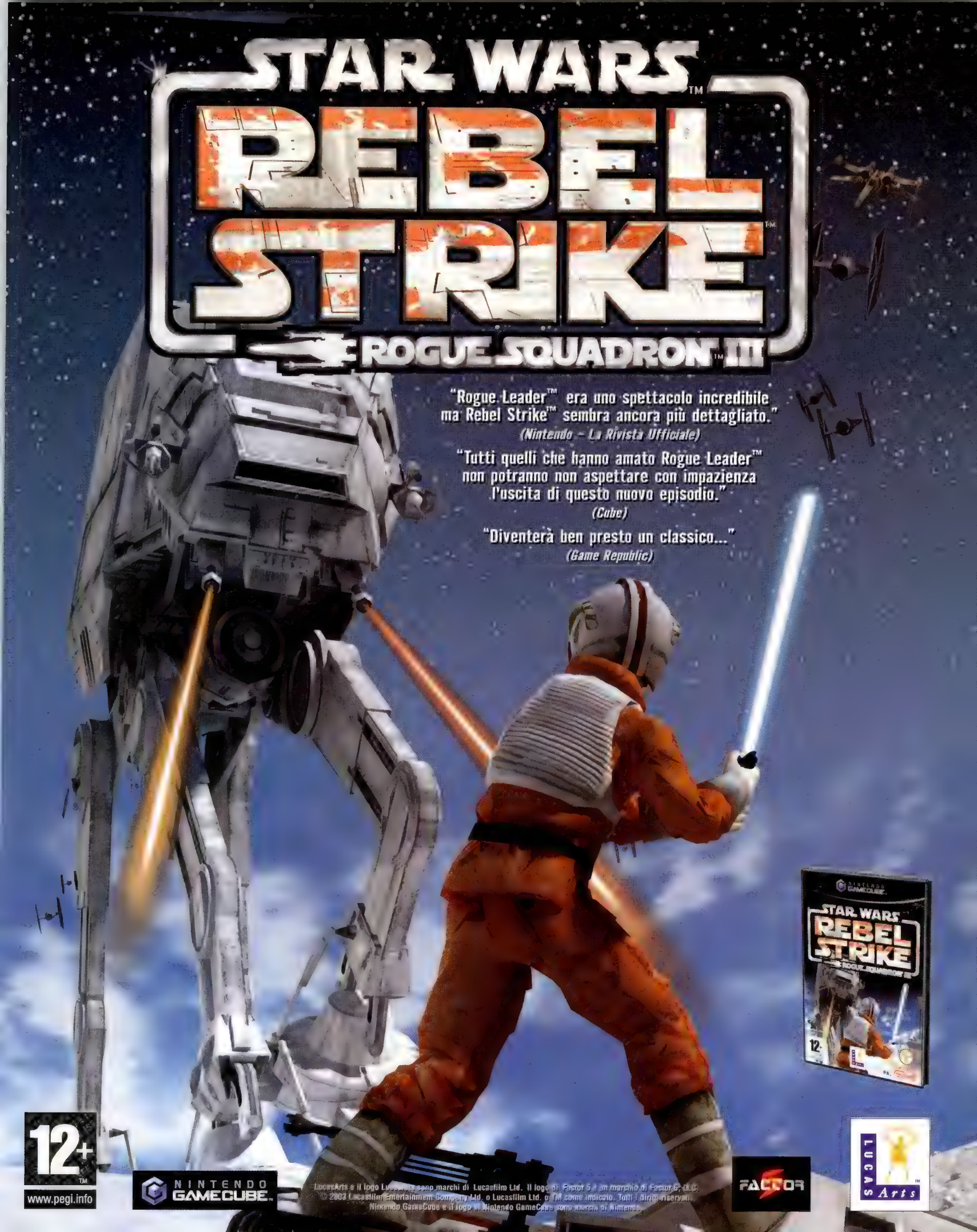
**Quando ci si trova ai comandi di un carro armato, lo scenario diventa un maestoso castello di sabbia alla mercé di un bimbo dispettoso...**

balzi per cogliere il nemico dietro gli angoli più reconditi degli edifici. Si possono raccogliere le armi dai cadaveri e l'inventario è realisticamente limitato: un fucile, un mitragliatore, una pistola e qualche granata. Sebbene non ai livelli del mod *Day of Defeat* per *Half Life*, le numerose armi dell'epoca sono ricostruite con maggior accuratezza rispetto a quanto visto in *Medal of Honor*.

Delle tre campagne a cui è dato partecipare (americana, inglese e russa), la seconda è la meno entusiasmante, offrendo diverse missioni di infiltrazione solitaria che non riescono ad esercitare la medesima presa emotiva che caratterizza il resto del gioco. In compenso quella sovietica è un inferno senza precedenti. Lo si capisce fin dall'inizio, quando, giunti a Stalingrado, l'ufficiale russo consegna un solo caricatore invitando ad approfittare dei compagni caduti sul campo per recuperare il munizionamento extra. Alla guida di un carro armato, si travolgono alberi, muri, artiglieria, si demoliscono interi piani degli edifici (proiettando in aria i corpi dei nemici che ospitavano), si rade al suolo pezzo per pezzo un'intera città fino a non vederci quasi più per via dei detriti e della polvere sollevati dalle esplosioni.

E quando finalmente si giunge a Berlino, mentre la colonna sonora si fa improvvisamente più epica, si fa strada una strana e peculiare sensazione. Ci si rende conto di aver vissuto un'esperienza dall'intensità inarrivabile per qualsiasi libro o film sulla Seconda Guerra Mondiale. Perché i videogiochi hanno un ingrediente segreto. Perché se sono davvero grandi giochi, sanno fare buon uso di un fattore che nessuno dei tradizionali mezzi narrativi dispone: voi.

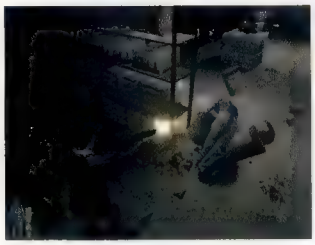
Voto. **Nove** su dieci



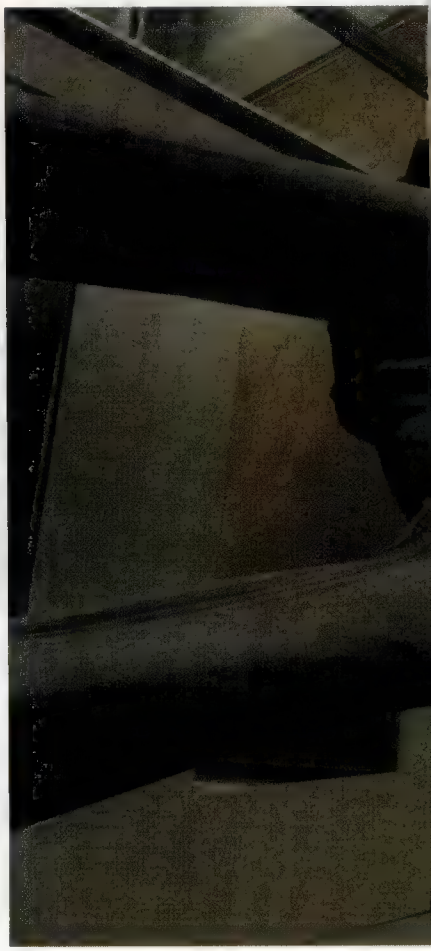
LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. Il logo di Factor 5 è un marchio di Factor 5, LLC.
© 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. o TM come indicato. Tutti i diritti riservati.
Nintendo GameCube e il logo di Nintendo GameCube sono marchi di Nintendo.

# Max Payne 2: the Fall of Max Payne

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Rockstar Games** Sviluppatore: **Remedy** Multiplayer: **No**



La notevole fisica macinata dal motore Havok rende le cadute dei nemici molto più realistiche e l'ambiente assai più credibile



Si sentiva vuoto come gli spazi che separano le stelle. Max versò nel bicchiere una buona dose di whisky e si affacciò alla finestra spalancata per ascoltare il frastuono del traffico di New York City. Laggiù, nella notte intessuta di mille delitti, individui morivano, venivano mutilati, tagliuzzati da schegge di vetro, schiacciati contro i volanti delle automobili, derubati, strangolati, violentati e assassinati. Altri erano ammalati, affamati, disperati, tormentati dalla solitudine o dal rimorso, dal terrore o dall'ira, febbricitanti o squassati dai singhiozzi. Era una città non peggiore delle altre. Una città perduta, corrotta, colma di vacuità. Ogni verità dipendeva dalla posizione in cui ci si trovava, dagli interessi personali. E Max non ne aveva più alcuno. Forse. Cercò di cancellare l'immagine di Mona dalla mente, ma non ci riuscì. Da quando lei era ricomparsa nella sua vita, il passato sembrava fargli di nuovo male. Proprio lui, che aveva creduto di aver toccato gli abissi della solitudine, aveva di nuovo qualcosa da perdere.

Con un rapido movimento il caricatore scivolò nel corpo lucido e pesante della Desert Eagle. Aprì la porta. I suoi occhi fecero fatica ad abituarsi alla scarsa luce, ma quando l'immagine venne a fuoco, il mondo che ricordava era ancora lì, come la prima volta, in tutto il suo umano squallore. Quell'inferno di cemento, quel labirinto di fogne che gli uomini avevano battezzato 'metropoli' risplendeva ora nella gloria del più realistico motore grafico mai visto. Miriadi di particolari si nascondevano nelle pareti dei corridoi, tra le mattonelle sconnesse del pavimento, sulla carta da parati strappata. Dettagli in cui si poteva leggere la storia di quei luoghi condannati, ripercorrere il loro lento decadimento, immedesimarsi nelle grame vite di chi li aveva attraversati, sperando un giorno di trovare uno spiraglio di luce nell'oscuro formicaio in cui la società li aveva condannati ad arrancare. I nemici di Max si susseguivano, uno dopo l'altro, cercando riparo dietro porte, colonne, armadi, cataste di casse. Urlavano "Payne!", "Perché non getti la spugna, Payne?", "Dovresti già essere morto Payne...!". Annaspando come scarafaggi, fuggivano spaventati verso i buchi nelle pareti. Ma il suono freddo, urlante e meccanico dell'AK-47 era l'unica risposta che ottenevano. Una risposta che riecheggiava inesorabile per corridoi, stanze, garage abbandonati, edifici in demolizione, locali malfamati, cantieri edili, distretti di polizia...

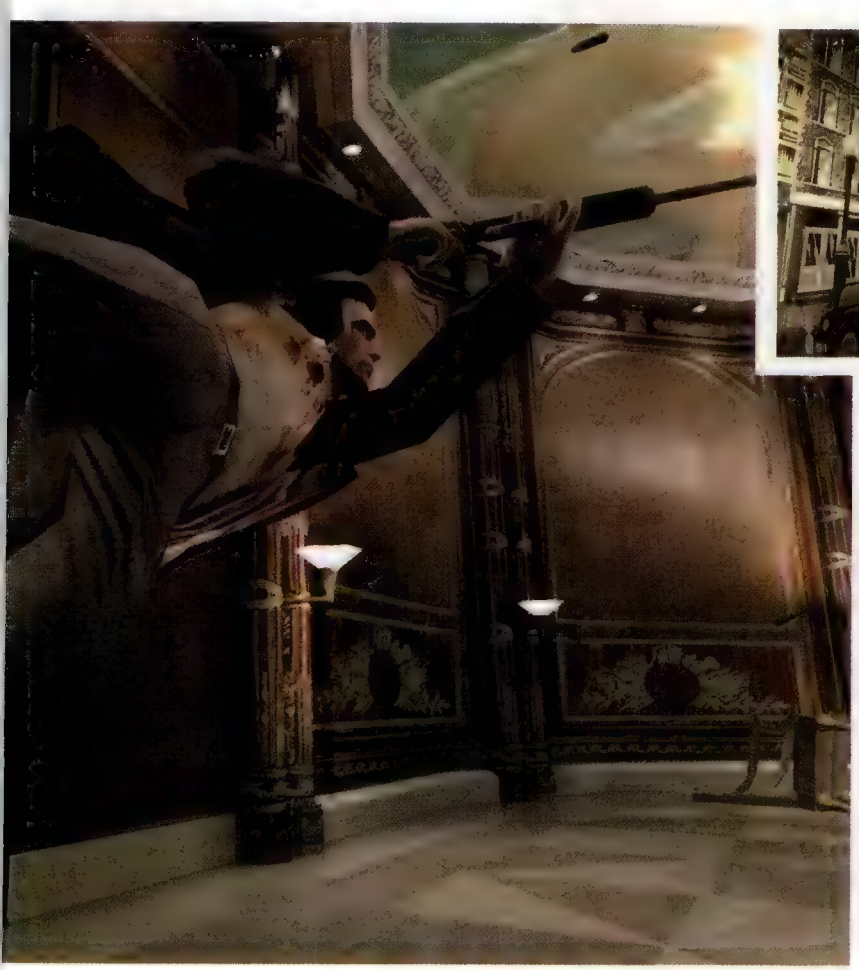
Lo schema di gioco non era cambiato, tutto si era fatto solo più noir, più sporco, più vero. In *Max Payne 2*, la spaccatura che da tempo affliggeva i videogiochi si è allargata fino a divenire baratro. Una volta Chris Crawford disse che giocatore e gioco sono come due persone che dialogano. Era vero. I giochi stavano acquisendo un vocabolario sempre più vasto, e attraverso grafica e sonoro dicevano sempre più cose al giocatore. Ma allo stesso tempo, il vocabolario di quest'ultimo si restringeva sempre di più. Sempre più spesso i suoi unici verbi erano solo avanti, indietro, gira e spara...

Il mondo gli parlava con spettacolarità, dinamicità, con un continuo fiume di sensazioni. Davanti ai suoi occhi si susseguivano scene d'azione che non avevano precedenti, confezionate in un'atmosfera che facilmente superava in fascino quella dei molti blockbuster della Hollywood decadente e imbalsamata. Eppure Max disponeva ancora di un vocabolario minuto, identico a quello passato. Certo, oltre allo shootdodge, ora vi era il nuovo bullet-time 2.0. I riflessi di Max divenivano più veloci, ed era come se il tempo rallentasse solo per i propri nemici. Tanto più lento, quanti più nemici cadevano ai suoi piedi. Una versione modificata dello speed force power di *Jedi Outcast*, dove però, ucciso il primo nemico, per gli altri non c'era più speranza. Mentre Max si muoveva tra statue immobili come Jet-Li in 'The One', i suoi nemici si facevano cadaveri senza alcuno sforzo. Fu

> "Il bullet-time 2.0 era più simile ad un cheat mode che privava l'azione della sua adrenalina, e lentamente Max smise di utilizzarlo"

## Humor Noir

"Avevo un sorriso perennemente stampato sulla faccia". Non è Max Payne a ricordarlo, ma Dick Justice, il protagonista del fittizio telefilm trasmesso dalle TV nel gioco, la cui storia, simile ad una caricatura di quella del primo Payne, mostra di quanta autoironia siano capaci i ragazzi di Remedy. Ma questi autori finlandesi devono amare davvero il noir, e si vede. Nato con 'Il Falcone Maltese' di Huston e con 'La Fiamma del Peccato' di Wilder, il genere trasse origine dalla fusione dell'espressionismo tedesco con il romanzo hard boiled di geni come Hammett e Chandler. Nel regno del falso ottimismo sociale, di quella weltanschauung più bianca del bianco e profumata al limone imposta dai media, il noir sembra essere oggi fuori moda.

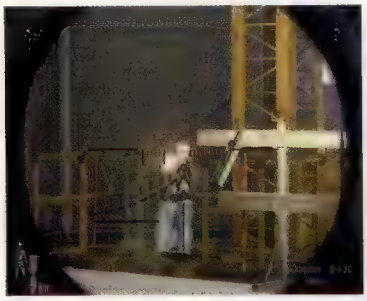


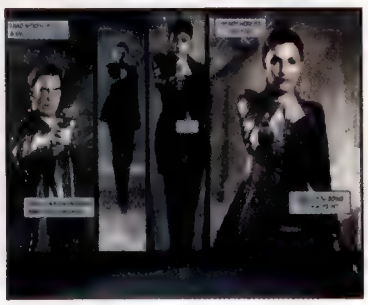
assalito da una sensazione di futilità. Lo shootdodge era ancora spettacolo allo stato puro, ma il BT 2.0 era più simile ad un cheat mode che privava l'azione della sua adrenalina, e lentamente Max smise di utilizzarlo, e tornò al vecchio shootdodge.

Nel mondo noir di Max un destino prefissato regnava sugli uomini e sugli eventi. I nemici non sembravano avere una vera intelligenza: le poche volte che veniva messa alla prova, i risultati erano deludenti. Spesso arrivavano a spararsi per errore tra loro, a morire per le loro stesse granate. Per coprire questa mancanza, le loro entrate in scena ed i loro attacchi erano prestabiliti, fissati per sempre in un copione che si ripeteva ogni volta. E come in un copione, in ogni data area vi era sempre una sola porta da cui uscire. Da un gioco che faceva dello storytelling il suo punto di forza, sarebbe stato troppo aspettarsi un ambiente completamente aperto come in *Raven Shield*, ma perché non dare almeno un paio di opzioni per raggiungere l'area successiva? Max cominciò a sentirsi in trappola. Stava cadendo. Ma era un precipitare senza possibilità di opporsi. Ora capiva. Il videogioco era un mondo, e il game design l'insieme di leggi che lo governavano. Ma vi sono leggi che rendono gli uomini schiavi, e altre che li rendono liberi. Quelle intorno a lui erano una camicia di forza. Non importa quanto si sforzasse, quanto si dibattesse: l'unica parola che usciva dalla sua bocca era 'bullet-time'.

L'istinto attivo, volitivo dell'uomo, esigeva la libertà, lo spazio per lasciare il proprio segno nella scelta. Eppure, quando aveva finalmente la possibilità di muoversi in un media libero, capace di opporsi alla passività di altri come la TV o il cinema, l'uomo preferiva di nuovo essere imboccato da una narrazione unidirezionale, accontentandosi di immagini che lo lasciassero attonito, in uno stato di perenne stupore. Era il videogiocatore un Faust che desiderava la trasformazione del *feci* in un *ego habeo factum*, oppure un Enea, impotente pupazzo nelle mani delle Parche filatrici del destino? Era il videogiocatore un superuomo di Nietzsche, capace di sostituire coraggiosamente il *così fu*, con il *così volli che fosse*, oppure un decadente Zeno, abile solo nel gioco psicologico di credere proprie le scelte imposte dal mondo che lo circonda? Max sapeva che era giunto il momento di fermarsi e mettere in discussione la direzione che quel mondo aveva preso. Ma allo stesso tempo voleva andare avanti, farsi trascinare come su un binario. Sentiva la mano invisibile di un regista guidare i suoi passi. La sua unica strada, la sola via d'uscita dal suo incubo, passava per quel sentiero di bossoli di rame luccicanti che come Hansel e Gretel andava disseminando nei corridoi. Che cosa lo spingeva a continuare? Forse la nuova e incredibile fisica, che trasformava anche il più banale scontro a fuoco in una festa di rimbalzi, urti, crolli e rovesciamenti di tavoli. I corpi mutilati si piegavano e si incurvano a seconda del punto di impatto dei colpi, venivano proiettati all'indietro urtando contro montagne di scatoloni, che crollavano seppellendoli. Librerie e scaffali si rovesciavano con una semplice spinta, precipitando sugli avversari una pioggia di oggetti. Le porte,

**Durante un'esplosione conviene sempre ripararsi, non solo per scongiurare i danni prodotti dalla fiammata o dallo spostamento d'aria, quanto per evitare la pioggia di oggetti**





(a sinistra) Il fascino delle sequenze oniriche rimane uguale a quelle proposte dal precedente capitolo. È sempre difficile capire cosa sia reale e cosa sia il parto della mente del protagonista (a destra) La narrazione di *The Fall of Max Payne* si sviluppa come nel primo capitolo, principalmente attraverso i fumetti. Ciononostante le sequenze animate si sono fatte più frequenti

aprendosi, buttavano i nemici a terra; i fustini di polvere da sparo rotolavano per le scale ed esplodevano dopo aver fatto strike dei commando che tentavano di salirle. Le colonne si frantumavano in mille schegge di cemento armato, alcune crollavano completamente rivelando passaggi ed aprendo varchi nel soffitto. I corpi rimasti incastrati nelle porte degli ascensori erano animati da inquietanti e frenetiche convulsioni, mentre altri, nel cadere dalle impalcature, finivano incastrati con la testa nei cassettoni dell'immondizia.

Eppure la spettacolarità delle scene non cancellava il senso di oppressione. Max non aveva modo di usare quella fisica per agire diversamente dal passato. Rimaneva solo una marionetta nello spettacolo che quell'oscuro regista aveva deciso di rappresentare. A parte un paio di casi, in cui Max muovendo tavoli o rotolando fustini di esplosivo aveva evitato lo scontro diretto con i nemici, per tutto il tempo la fisica era entrata in scena solo per conferire un ennesimo grado di realismo agli ambienti. Sempre più parole si aggiungevano alla geremiade infinita del gioco, ma le labbra di Max restavano serrate.

Eppure quante cose avrebbe avuto da dire. Gli tornò alla mente il *Kung-Fu* mod di Kenneth Yeung, con le sue innumerevoli mosse per il corpo a corpo. O il mod *The Specialists* per *Half-Life*, dove ad un armamentario dalla tremenda potenza di fuoco e ad una scelta di accessori come torce, silenziatori, mirini laser, si aggiungeva tutto lo spettro di movimenti di uno stuntman: capriole, salti, ruote e scivolate di differente profondità. Senza contare l'inestimabile possibilità di usare il bullet-time in multiplayer.

Max stava giungendo alla fine della sua caduta. Neanche in quei brevi momenti in cui aveva vestito i panni di Mona, ed usato il suo fucile da cecchino, si era sentito libero. Come in quei film troppo brevi che passano sabato notte in TV, già dopo poche ore il gioco stava per terminare. Un ultimo bullet-time. Un ultimo giro su se stessi per ricaricare. E poi, finalmente, i titoli di coda…

Voto: Sette su dieci

# STA ARRIVANDO...

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER HARDWARE

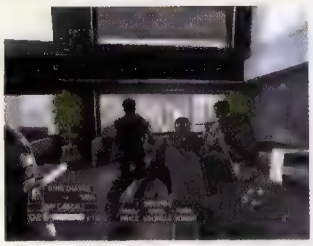
## TRASFORMATE IL VOSTRO PC IN UN MOSTRO DI POTENZA!

**Lo speciale di GMC che vi svela tutti i segreti per ottenere la perfetta macchina da gioco!**

future games

# Tom Clancy's Rainbow Six 3

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Ubi Soft Montreal, Red Storm Entertainment** Multiplayer: **2-16 LAN, Online**



Prima di ogni missione è possibile personalizzare l'equipaggiamento scegliendo tra due tipologie di armi (leggera e pesante) e due diversi tipi di mina o granata per un totale di circa 30 modelli

Lo sparatutto tattico di Ubi Soft si presenta sulla console Microsoft in una veste nuova, ma non troppo. Non è infatti nuovo il tema trattato, ovvero quello dei buoni, impersonati nello specifico da quattro commando, contro i cattivi, ovviamente terroristi. E non è nuovo l'approccio realistico all'azione che contraddistingue da sempre i titoli firmati Tom Clancy. È invece nuova la semplicità, che non va però letta nell'accezione di facilità del gioco in sé, ma piuttosto intesa come la possibilità di passare immediatamente all'azione, senza scervellarsi per pianificare le missioni ed equipaggiare gli uomini. Un gioco più immediato dei due precedenti episodi per PC, dunque, ma non per questo meno realistico e impegnativo.

Nella modalità in singolo, articolata su una campagna composta da 14 missioni, il giocatore veste il giubbotto antiproiettile del capo del commando, Domingo 'Ding' Chavez. In qualità di comandante delle operazioni, Ding ha diritto di vita e di morte sui suoi uomini, potendo ordinare loro le operazioni da svolgere mediante un semplice meccanismo. È importante approfondire quest'ultimo, dato che rappresenta l'unico, per quanto fondamentale, elemento che differenzia *Rainbow Six 3* dai comuni sparatutto in prima persona.

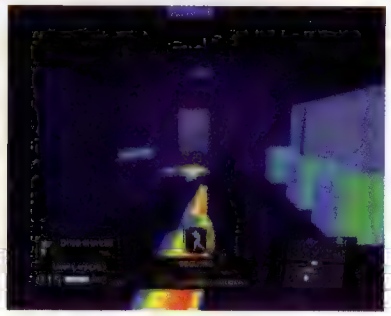
La chiave del sistema è il tasto A del controller, da utilizzare in combinazione con l'icona che compare nella parte bassa dello schermo. Tale icona visualizza l'azione che è possibile far svolgere ai propri uomini, il cui numero varia da uno a tre a seconda delle missioni. Quando il mirino dell'arma è puntato su una porta, basta premere una sola volta A per impartire l'ordine base del gioco, ovvero "Apri e ripulisci". I compagni di squadra provvederanno ad aprire o a forzare con l'esplosivo la porta in questione, prima di varcarla e sparare su tutto ciò che si muove. Questa, tuttavia, è solo l'operazione più immediata e basilare, da alternare alle più complesse "Apri, granata e ripulisci" e "Apri, flash e ripulisci".

"I compagni si spostano con buon criterio, e sono in grado di nascondersi dietro un bidone dell'immondizia se le circostanze lo richiedono"

In qualità di *ratio sine qua non* del gioco, Ding è l'unico uomo che non va mai sacrificato con azioni avventate. La sua dipartita comporta il fallimento della missione, mentre quella dei suoi compagni può essere considerata solo come un fastidioso contrattempo. Da questo punto di vista, l'esecuzione degli ordini è assimilabile al rilascio di una smart bomb, da utilizzare senza parsimonia fino a esaurimento delle scorte (vitali). Non c'è ragione di temere accuse di codardia se di fronte a una porta chiusa si decide di mandare all'assalto i compagni ed entrare in scena solo quando la situazione è sotto controllo.

Un'altra funzione compresa nel sistema di comando è quella relativa allo spostamento degli uomini in campo aperto. È sufficiente puntare una determinata zona con il reticolo di mira per ordinare ai propri compagni di raggiungerla e proteggerla. A tal proposito è d'uopo tessere le lodi dell'intelligenza artificiale, capace di localizzare autonomamente le eventuali zone coperte dal fuoco nemico. I compagni si spostano con buon criterio, e sono in grado di nascondersi dietro un bidone dell'immondizia se le circostanze lo richiedono. Ovviamente, trattandosi di routine molto complesse in un scenario bellico in costante evoluzione, può capitare che qualcuno dei propri compagni rimanga in empasse in mezzo a una strada esponendosi al fuoco dei cecchini. Si tratta comunque di casi sporadici, facilmente scongiurabili pianificando attentamente gli spostamenti.

Per quanto concerne l'IA dei nemici, bisogna invece segnalare alcune disfunzioni. Talvolta i terroristi rimangono fermi sul posto piuttosto che cercare riparo, malgrado si trovino accerchiati dal nemico. Inoltre hanno la curiosa abitudine di svuotare l'intero caricatore appena si entra nel loro campo visivo, e di non ripararsi adeguatamente mentre ricaricano l'arma. Questo permette al giocatore di stuzzicarli facendo capolino da un angolo, e dopo che l'ultimo proiettile ha colpito il muro, uscire allo scoperto per



In alcune situazioni è fondamentale sfruttare le zone d'ombra e utilizzare il visore notturno per ottenere un vantaggio sui terroristi

freddarli mentre sono ancora impegnati ad armeggiare con l'otturatore. Ciò non significa che *Rainbow Six 3* sia una passeggiata di salute, ma le disfunzioni non mancano.

Disfunzioni che ovviamente svaniscono non appena Xbox entra in contatto con la rete del servizio Live. *Rainbow Six 3* rappresenta a tutti gli effetti la scelta vincente in un'ottica multiplayer. Sopravvivenza, Caccia ai terroristi e Team Survival sono solo alcune delle modalità disponibili, e possono essere affrontate sia in collaborazione con altri giocatori, che da antagonisti.

Pur senza stupire per qualità e quantità dei dettagli, infine, *RS3* si muove con estrema fluidità, offrendo scenari ottimamente caratterizzati ed un colpo d'occhio complessivo più che apprezzabile.

Voto: Otto su dieci

**Capita che i terroristi, sopraffatti dal commando, decidano di arrendersi per farsi arrestare. Tuttavia, la maggior parte delle volte a dire l'ultima parola non sono le manette, ma le pallottole**

## Codice Zulu

Domingo 'Ding' Chavez, protagonista unico di *Rainbow Six 3*, è in grado di impartire ordini in codice Zulu alla sua squadra. Questo significa che una volta ricevuto il comando, gli uomini aspettano il via libera (Zulu) da parte del capo prima di eseguirlo. Si tratta di una soluzione fondamentale laddove si vogliano accerchiare i nemici, ad esempio irrompendo contemporaneamente in una stanza da due accessi diversi e distanti tra loro.

# XIII

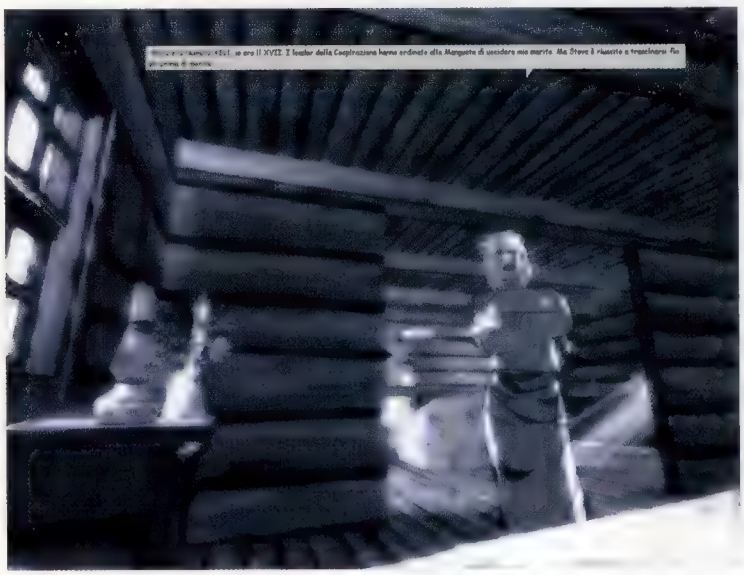
Sistema: **PC (ver. testata), Xbox, PS2, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **8 LAN, Online**

**È possibile prendere degli ostaggi, anche se in pochissime occasioni. Le guardie, in tal caso, spareranno solo dandogli le spalle.**

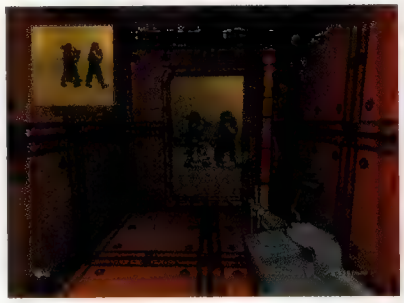
BOOOM! Un'altra granata è esplosa troppo tardi. Gli agenti l'hanno schivata e ora riprendono la loro caccia. TA-RA-TA-TA-TA... I proiettili dei mitra cadono come pioggia sull'asfalto. Cosa cercano costoro da un uomo che ha perduto tutto, perfino la sua identità? Perché vogliono uccidere qualcuno la cui vita è iniziata da zero su quella lontana spiaggia, dove si è risvegliato in preda ad un'amnesia totale?

BANG! Il tamburo della sei colpi ruota ancora una volta, ed ancora una volta uno degli inseguitori cade a terra morto. Un senso di familiarità ronza nella testa. Queste armi. Questi gesti. Questi movimenti di soppiatto per cogliere di sorpresa i nemici. La memoria comincia a tornare. Il battere sui muri per distrarre le guardie o l'uso degli ostaggi in *MGS*. L'utilizzo di sedie ed oggetti come armi nell'ultimo *Indiana Jones* o in *Devastation*. L'uso del rampino riecheggia del CLING! metallico di *Quake II*, del CLAMP! magnetico di *Metroid Prime*. Tutto ciò **Videogiochi** lo ha già vissuto molte volte, in innumerevoli giochi del genere. Taluni, per certi aspetti, perfino migliori. Ad esempio in termini di intelligenza artificale. **Videogiochi** ricorda pochi titoli in cui i nemici sono così stupidi da continuare a canticchiare mentre i loro compagni vengono imbottiti di proiettili a soli due metri di distanza. E ancora di meno ne ricorda dove l'unica strategia d'attacco è un banale correre a zig zag. La percezione di essere già stati qui, di aver già fatto tutto questo, si fa sempre più netta. Ciononostante qualcosa è diverso. Non la sostanza, evidentemente, ma la forma. Il linguaggio con cui il gioco si esprime non è più quello dell'oggetto, ma quello del segno. Non è più quello della fotografia, ma quello del fumetto.

> "Il linguaggio con cui il gioco si esprime non è più quello dell'oggetto, ma del segno. Non è più quello della fotografia, ma del fumetto"



**Il gioco fa un massiccio uso dei flashback per ricostruire il passato del protagonista. L'effetto bianco e nero sfuocato, utilizzato dagli sviluppatori di *XIII*, risulta molto efficace.**



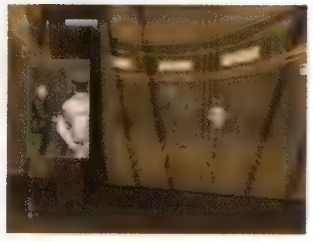
Era il 1984 quando Van Hamme e Vance, ispirandosi al romanzo 'The Bourne Identity' di Ludlum, scrissero quello che sarebbe diventato uno dei fumetti francesi più letti della storia: 'XIII'. Ora è videogioco. La sua trasposizione è avvenuta mantenendo non solo il significato, ma anche il significante. È il miracolo del cel-shading. Una tecnica ben nota, impiegata magistralmente in titoli come *Zelda The Wind Waker* o *Jet Set Radio*. *XIII* non la usa altrettanto bene, ma il risultato è comunque sufficiente per far cambiare registro alla propria percezione. Gli ambienti, il cui livello di dettaglio e le cui texture sfigurerebbero perfino in un gioco di cinque anni fa, appaiono un fondale perfetto per l'azione, poiché su questo i personaggi si fondono come cartoni appena usciti dalla penna di un artista. I tratti corposi che disegnano i profili dei modelli sembrano il prodotto di una rivisitazione rabbiosa dello stile di Vance. La frammentazione dell'immagine in riquadri porta all'attenzione del giocatore pericoli ed eventi paralleli, trasformando l'esperienza di gioco in un amplesso di messaggi che moltiplicano i punti di vista e di conseguenza accrescono il coinvolgimento.

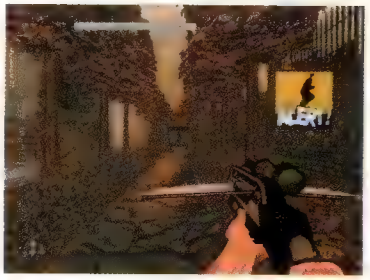
I personaggi, seppur stilisticamente impeccabili, non sono sostenuti da un'adeguata sceneggiatura. Si fa difficoltà ad innamorarsi di loro, meno che mai del protagonista. Ironicamente, sono più vicini alla potenza espressiva di un fumetto i dialoghi di un *MGS* che quelli di *XIII*. Ciononostante la storia, per quanto semplificata rispetto all'opera di Van Hamme, non è priva di fascino e conduce in ambientazioni inconsuete e variegate.

SBAM! La porta della sala docce del manicomio viene chiusa alle spalle del protagonista, e due infermieri si avvicinano con le peggiori intenzioni. CRASH! La grata della condotta dell'aria viene fatta a pezzi, e rivela una via di fuga. È proprio nei momenti di crisi che la forma fa la differenza. In *XIII* le onomatopee vengono visualizzate direttamente sullo schermo, anche per indicare suoni generati al di là delle pareti. Grazie al sesto senso di XIII, i movimenti dei nemici dietro l'angolo non sono più un mistero, perché prima di svoltare, per ognuno di loro si apre un riquadro che permette di seguirne gli spostamenti, e scoprire, ad esempio, che si sono fermati ad insultare una macchinetta del caffè inceppata.

Il risultato paradossale è che *XIII*, povero in sostanza, guadagna unicità grazie all'incredibile flusso di informazioni che gli correda la sua forma stilistica. L'opera Ubi Soft dimostra che la rottura con i canoni espressivi di successo può portare innovazione. È la prova digitale che Aristotele aveva ragione quando scrisse che "la forma è sostanza".

Voto: Sette su dieci





Il rampino permette di calarsi sugli avversari e coglierli di sorpresa. Sfortunatamente si può usare solo in luoghi prefissati.

## Occasione mancata

Il multiplayer di *XIII* sarebbe stato davvero interessante se avesse ereditato la narrazione su più quadri, la rappresentazione drammatizzata degli eventi, le onomatopee e via discorrendo. Sfortunatamente la modalità multiplayer è priva di tutto ciò che rende interessante quella in singolo, e ci si ritrova con dei piccoli livelli, spogli e calpestati da un massimo di otto giocatori. Un imperdonabile spreco.

# Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re

Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), Xbox, GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2**

**Al pari di altre conversioni di giochi EA per il mercato europeo, la modalità online in cooperativa presente nella versione PS2 americana è stata sradicata, con buona pace dei possessori dell'adattatore di rete**

Il *Signore degli Anelli: Le Due Torri* ha dimostrato quanto la qualità ludica potenziale di un tie-in possa essere compromessa dalla foga d'imitare l'opera ispiratrice. Sebbene *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re* denunci un certo progresso nella parte giocata, l'adorazione di Hollywood da parte di Electronic Arts ha sortito i suoi prevedibili effetti.

Che *Il Ritorno del Re* non costituisca una banale operazione speculativa ai danni degli appassionati della trilogia cinematografica di Peter Jackson si percepisce sin dalla schermata di selezione dei livelli, disegnata su meravigliosi affreschi ispirati all'opera tolkieniana. Il gioco racconta la trama del terzo capitolo della saga attraverso una struttura ad albero, i cui rami costituiscono il percorso effettuato dai tre gruppi in cui si è divisa la Compagnia dell'Anello. Come nel prequel, è dato modo di selezionare il personaggio con cui affrontare ogni singolo stage, sebbene la necessità di rispettare la trama del film abbia obbligato i programmatori a restringere questa possibilità al solo gruppo di Aragorn. Limitazione che comunque viene revocata una volta completato il gioco.

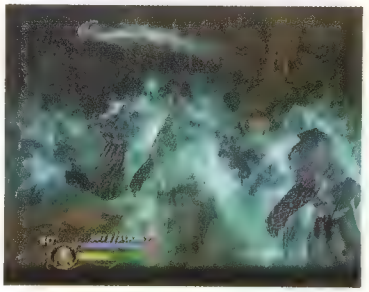
> "L'esasperazione della componente cinematografica del titolo ha prodotto alcuni effetti collaterali che incidono sulla giocabilità"

Per illudere l'utente di incidere in qualche modo sullo sviluppo narrativo, è concesso di 'saltare' fra le tre storie parallele. Ogni salto, però, ignora la linea temporale, pertanto nell'ipotesi in cui si arrivi a pochi passi dalla fine dell'avventura nei panni di Aragorn, passando al percorso battuto da Frodo e Sam si verrà magicamente catapultati all'inizio della storia. In ogni caso, l'accesso al confronto finale è subordinato all'attraversamento di tutti e tre i percorsi nella loro interezza. Prevedibilmente, i livelli di gioco sono basati sulle fasi salienti del film. Mentre nel prequel la maggioranza degli stage si appellava agli stilemi del picchiaduro a progressione 'orizzontale', in *Il Ritorno del Re* si è cercato di variare l'offerta inserendo un maggior numero di arene (in cui si progredisce dopo aver eliminato un determinato numero di nemici) e di battaglie ad ampio respiro. Queste ultime regalano i momenti più avvincenti, grazie alla vastità delle ambientazioni, alla maggiore libertà di movimento e alla diversificazione degli obbiettivi da completare. Piccole variazioni, quali la necessità di difendere un compagno o di fuggire da un nemico, contribuiscono a modificare ulteriormente la tipologia di gioco, non limitata quindi al solo combattimento. Non mancano numerosi elementi scenografici interattivi, quali casse di esplosivo con cui demolire torri di osservazione o catapulte da usare contro enormi pachidermi.

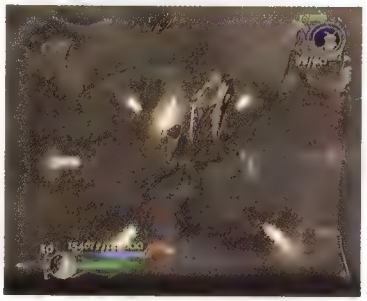
L'intuitivo sistema di controllo permette di parare e concatenare attacchi con notevole fluidità. La presenza di nemici la cui eliminazione richiede differenti strategie offensive riduce la monotonia aleggiante durante le risse, invitando a non confidare solo sui propri riflessi. Colpi speciali e potenziamenti vengono infine acquisiti spendendo i punti esperienza accumulati in battaglia.

*Il Ritorno del Re* rimedia alla scarsa longevità del prequel incrementando, banalmente, la durata del gioco, ma soprattutto introducendo una modalità in cooperativa. Data l'inedita esigenza di dover condividere i pochi filtri curativi ed i punti esperienza a disposizione, il gioco in coppia risulta più difficile, rafforzando lo spirito di collaborazione.

L'ottima realizzazione tecnica riesce efficacemente ad immergere il giocatore



Durante le fasi di gioco più popolose si manifestano sensibili cali del frame rate. Il che di certo non aiuta ad interpretare eventi bellici già di per sé alquanto caotici



Tenendo premuto il pulsante di attacco forte, si carica un colpo speciale capace di falciare i nemici nelle vicinanze. La necessità di attendere alcuni secondi lo rende però inadatto all'uso nelle mischie. E le mischie non sono rare...

nelle ambientazioni fantastiche del film, denunciando una spiccata attitudine alla rappresentazione delle concitate sequenze di battaglia. Palle di fuoco che si schiantano al suolo, frecce che saettano da ogni direzione e i detriti sollevati dalle esplosioni moltiplicano l'effetto stordente delle orde di orchi e goblin che si scagliano su giocatore ed alleati. Il coinvolgimento emotivo è inoltre amplificato dall'impiego della medesima colonna sonora del film, qui riproposta con certificazione THX.

Ma l'esasperazione della componente cinematografica del gioco ha prodotto alcuni effetti collaterali che incidono gravemente sulla giocabilità. Inquadrature scelte più per estetica che per praticità, unite al caos degli scontri, portano a smarrire il proprio personaggio tra nemici ed esplosioni. Un inconveniente che oltre ad ostacolare un approccio ragionato al combattimento, rende alcune fasi estremamente frustranti. Non migliorano certo le cose l'approssimativa illustrazione degli obiettivi da soddisfare, spesso chiari solo dopo una serie di tentativi condannati al fallimento, per tacere della talvolta soffocante invadenza delle sequenze di intermezzo. Il disagio che deriva da tutti questi fattori (telecamera poco funzionale, obiettivi criptici e diffusa sensazione di caos) porta ad affrettare la corsa verso la fine di ogni stage, laddove fermarsi per dar fondo alle sofisticate tecniche di combattimento adottabili dovrebbe rappresentare il fulcro del gioco. Pertanto, nonostante le potenzialità espresse da suo sistema di gioco, *Il Ritorno del Re* finisce irrimediabilmente lì dove tradizionalmente albergano il 99% dei tie-in cinematografici.

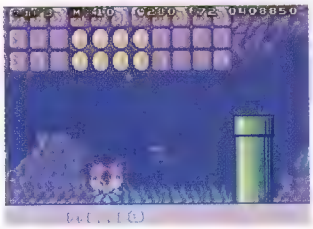
Voto: Sei su dieci

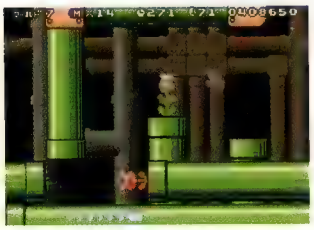
## Making of

Al pari del prequel, *Il Ritorno del Re* offre alcuni contenuti aggiuntivi che si rendono disponibili col progredire nell'avventura. Gli extra sono dedicati principalmente agli attori del film che hanno partecipato al doppiaggio del gioco, nove brevi interviste dallo stile talmente retorico da risultare tutto sommato spassose. Non mancano i disegni preparatori delle scenografie di film e gioco, foto scattate durante la lavorazione della pellicola, combinazioni di pulsanti per attivare alcuni cheat, personaggi segreti ed un'arena in cui bisogna sopravvivere all'assalto di tutti i mostri del gioco.

# Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **4 Link**





**L'ultimo mondo getta Mario e Luigi in un affascinante ricordo giocabile: d'altronde quest'immagine non ricorda forse *Mario Bros.*?**

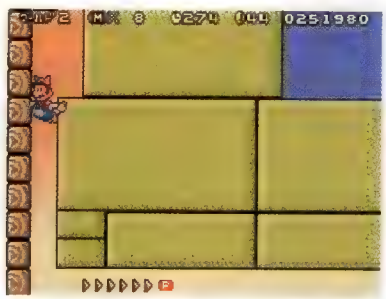
Il multiformato è cosa buona e giusta, perché offre a chiunque il suo spazio: all'hardcore gamer schizzinoso (GameCube), al rivoluzionario occidentale (Xbox), all'uomo della strada che è anche un po' hardcore gamer schizzinoso e un po' rivoluzionario occidentale (PS2). Ma il multiformato ha i suoi limiti, e se nel 1989 il termine "videogioco" vi suonava ancora oscuro come "papà", non potete cogliere quale ridimensionamento sia legato a filo diretto con la presenza di più concorrenti nello stesso mercato. Non esiste *Grand Theft Auto*, *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy* che, al giorno d'oggi, possa sconquassare interi continenti come fece *Super Mario Bros. 3* al tempo della sua originale pubblicazione su NES. Quando, appunto, esisteva al mondo una sola console, e non era Master System di Sega. Al giorno d'oggi, neanche lo stesso Mario riuscirebbe in tanto. Sia perché il mercato è frazionato, sia perché la gigantesca onda d'entusiasmo che *Mario 3* riuscì a sollevare e cavalcare fu (anche) la conseguenza di una serie di fortuite coincidenze astrali. Ciononostante, a meno di quindici anni di distanza, ci si riferisce ancora a *Super Mario Bros. 3* come il punto più alto mai toccato dalla leadership di Nintendo, più che come videogioco in sé e per sé.

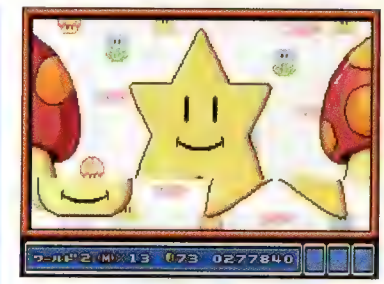
Affiancato dal suo storico compagno di lavoro Takahashi Tezuka, Miyamoto getta in *Super Mario Bros. 3* le basi per *Super Mario World*, titolo che nel 1991 andrà a chiudere una due anni da brivido per il burattinaio di Sobe. *Super Mario Bros. 3* introduce quindi la mappa, i livelli non sequenziali, le stanze bonus. Dove non innova, *Super Mario Bros. 3* espande: numero di livelli, power up disponibili, ma soprattutto segreti. Tantissimi segreti. Innumerevoli scorciatoie, warp zone e... i mitologici flauti.

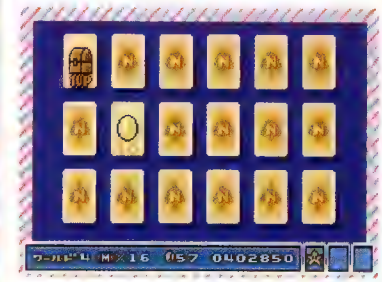
*Super Mario Bros. 3* fu indubbiamente vissuto come la sfida più (av)vincente dell'epoca per l'accoppiata Miyamoto-Tezuka: a fronte di un secondo capitolo che in realtà non esisteva (il meticcio *Super Mario Bros. 2/USA* offuscò quello che in Giappone era solo nominalmente un *Mario 2*, ma che in realtà era poco più che una gustosa espansione), il dream team Nintendo sentiva il bisogno di esprimere nuove idee. Un costante flusso di pura maestria portò a due risultati distinti più di quanto non si creda: *Super Mario Bros. 3* e *Super Mario World*. Se quest'ultimo era la celebrazione del tempismo, della coreografica disposizione di piattaforme, salti, discese e corse a perdifiato, *Super Mario Bros. 3* era il più crudele dei campi di battaglia. Quello che approda oggi su Game Boy Advance è l'episodio della saga con il maggior numero di livelli, per quanto decisamente più corti rispetto al suo successore. Questo perché il ritmo dell'azione viene reso frenetico e sincopato dalla presenza di orde di nemici come Mario mai ne vide e mai, a oggi, ne ha più viste. Praticamente ogni schermata di ogni livello di ogni mondo vomita contro il povero idraulico tre o quattro goomba/koopa/bullet bill o chi per essi. I pattern di attacco sono (inizialmente) imprevedibili, la necessità di sfruttare alla perfezione i power up (mai numerosi e stralunati come in questo caso) è un dovere, l'attenzione da prestare ad ogni pixel in movimento su schermo dev'essere sempre e comunque ai massimi livelli. *Super Mario Bros. 3* è così: un assalto frontale al giocatore, il più difficile volume della libreria di Miyamoto, che però, come sempre, sa prendere per mano il giocatore e insegnarli tutto. Con *Super Mario Bros. 3* sono cresciuti i giocatori di un'intera epoca, hanno affinato le proprie tecniche, sono entrati negli schemi mentali del più affascinante e irriducibile dei generi videoludici.

Nell'anno di nostro signore 2003 tutto questo rivive alla perfezione su Game Boy Advance, quale quarto capitolo della serie portatile di Mario. Tutto bene quindi? Non proprio: per sfortunate coincidenze temporali, **Videogiochi** si ritrova a dover valutare la versione europea di *Super Mario Advance 4*, ovvero l'unica a non offrire assolutamente nulla di più di quanto non si sia già visto nel

"Se *SMW* era la celebrazione del tempismo e della coreografica disposizione di piattaforme, *Mario 3* era il più crudele dei campi di battaglia"







Tra le novità introdotte in *SMA4* ci sono i tanti bonus, tra cui il celebre gioco 'Memory', ovviamente riletto in chiave mariesca

Il vestito da procione trasforma un idraulico di New York in un... Raccoon Luigi. La coda può essere utilizzata sia per librarsi in aria che per colpire nemici e blocchi

1989. Già, perché grazie all'e-Reader e a una manciata di carte marchiate Nintendo, sia i giocatori a stelle e strisce che gli abitanti del Giappone possono godere di un'intrigante rilettura dell'originale. La periferica 'leggi-carte' per GBA, difatti, permette d'introdurre nuovi power-up (il mantellino di *Super Mario World* non vi stuzzica?), nuovi livelli (un esempio su tutti: la riproposizione del primo livello di *Super Mario Bros.*) e chissà cos'altro ancora. Per gli europei non resta che attaccarsi e farsi forza, dato che l'e-Reader non arriverà prima della prossima primavera (si spera) e che *Super Mario Advance 4*, da queste parti, fa finta che niente sia successo nel resto del mondo. Un vero peccato.

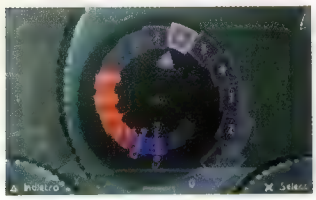
Voto: Otto su dieci

## In Europa non si legge

A detta di David Gosen, l'e-Reader dovrebbe giungere in Europa entro la prossima primavera. Ed è una notizia confortante. Peccato che la versione nostrana di *SMA4* non preveda il supporto della periferica. Ma il dubbio s'insinua e il terrore si propaga: e se Nintendo stesse preparando una nuova versione di *SMA4* da ridistribuire in contemporanea con il lancio nel Vecchio Continente dell'e-Reader? Conoscendo la casa di Kyoto, non è improbabile. Nel frattempo, chi avesse intenzione di rivolgersi al mercato d'importazione, presti la massima attenzione a quanto segue: le due versioni attualmente esistenti (giapponese e statunitense) non sono compatibili tra loro, ergo, quella americana legge solo carte americane. Quella giapponese, solo quelle giapponesi.

# Beyond Good & Evil

Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), Xbox, GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubi Soft** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**



**La navigazione del menù è comandata esclusivamente dalla levetta analogica sinistra. La sua rotazione nei due sensi permette di scorrere lungo una particolare tastiera spiroidale, snellendo l'inserimento di determinati codici di accesso**

Il pianeta Hyllis è stretto nella morsa dell'armata aliena dei Domz. Creature extraterresti piombano regolarmente dal cielo per seminare morte e distruzione, lasciando alle squadre Alfa, teoricamente poste a difesa delle genti locali, la triste conta delle vittime. Intanto, dagli oscuri recessi della clandestinità, si leva una voce di diffidenza.
A dispetto delle apparenze, le squadre Alfa non solo non avrebbero la benché minima intenzione di difendere Hyllis, ma sarebbero addirittura asservite al volere dei Domz.
A sostenerlo è l'organizzazione ribelle denominata IRIS, ma la sua voce è un flebile sussurro alle orecchie di una popolazione drogata dai messaggi propagandistici del governo. La silenziosa battaglia di IRIS culmina con l'arruolamento di Jade, ragazza orfana dal passato misterioso ma dall'animo gentile e caritatevole. Determinata a scoprire la verità sulle reali intenzioni dei Domz, la giovane reporter d'assalto parte per una missione di sensibilizzazione delle masse.

Per riuscire nella sua impresa, Jade non è formalmente chiamata a debellare il Male in prima persona, bensì a fornire prove utili al disvelo della macchinazione. L'obiettivo finale è, in sintesi, scatenare l'insurrezione popolare. La macchina fotografica è quindi strumento 'rivoluzionario', ma anche fondamento di inedite soluzioni ludiche. Portato al volto agendo su uno dei tasti dorsali, il dispositivo mette in evidenza gli elementi 'sensibili' della scenografia. La notevole quantità di informazioni a cui è dato accesso (dalla sommaria descrizione di una creatura al voltaggio del più banale degli interruttori elettrici) rafforza la credibilità dell'ambiente, stuzzicando l'affascinata indagine di ciò che custodisce.

Ma Jade non è qui per fare la turista. Il finanziamento necessario all'acquisto di upgrade ed integratori energetici deriva prevalentemente da una sorta di lavoro part-time alle dipendenze di un centro scientifico locale, interessato a collezionare foto delle decine di esemplari della fauna locale.
A seconda della rarità dell'animale immortalato, si viene ricompensati con una proporzionale somma di denaro. Per ogni rullino terminato, invece, il centro concede una perla, merce di scambio indispensabile per l'allestimento del proprio mezzo di trasporto, e di conseguenza per accedere a nuove aree.

> "Jade non è chiamata a debellare il Male, bensì a fornire prove utili al disvelo della macchinazione. L'obiettivo è scatenare l'insurrezione popolare"

## Permesso di soggiorno

Dal momento in cui si guadagna l'accesso all'astronave, il gioco picchia verso il finale piuttosto che aprirsi a nuovi orizzonti esplorativi. Alcune aree precedentemente precluse diventano ora raggiungibili, ma l'avventura sembra ormai scandire un rapido conto alla rovescia. Stupisce che al termine del gioco non sia concessa facoltà (né si venga avvertiti dell'impossibilità) di ritornare ad Hyllis, obbligando chi volesse completare la collezione delle circa 90 perle disseminate al suo interno a ripiegare su un salvataggio precedente. A patto che si sia provveduto a conservarlo…

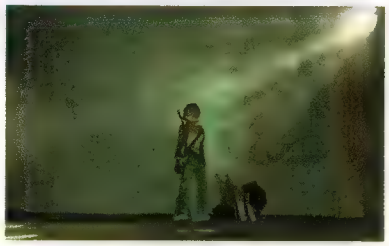
La maggior parte delle missioni prevede l'infiltrazione in installazioni sorvegliate dalle squadre Alfa, a caccia di 'attività compromettenti' da documentare e riportare alla sede dell'IRIS. Prevedibilmente, buona parte del gioco incoraggia un approccio stealth, proponendo pattuglie di guardie corazzate da interpretare come elementi di un puzzle vivente. Sebbene difettino dell'ampia discrezionalità operativa concessa da titoli come *Splinter Cell*, le dinamiche stealth si sviluppano in maniera intrigante, con il giocatore impegnato a serpeggiare fra le guardie approfittando delle coperture del caso col necessario tempismo. Ciononostante la facilità con cui è possibile acquietare le eventuali ritorsioni assopisce il pathos, almeno nella prima metà del gioco. Nella seconda, la presenza di inclementi torrette laser, capaci di stendere Jade al primo avvistamento, imprimono un'accelerazione al battito cardiaco, ma sollevano anche il tasso di stress.

Quando le guardie non sono di ostacolo all'esplorazione degli ambienti, il puzzle solving prende il sopravvento. Inizialmente banali, gli enigmi guadagnano complessità col progredire dell'avventura, esigendo talvolta la coordinazione fra Jade ed il suo eventuale compagno di viaggio (gestito in maniera 'semi-automatica' dall'opportuno algoritmo di IA). Nulla di estremamente sofisticato, ma comunque sufficiente a deviare dai classici stilemi del genere e a mantenere calde le zone del cervello deputate alla deduzione logica.

Nel complesso, *BG&E* è una buona miscela di esplorazione, combattimenti e dinamiche stealth servita nel calice hollywoodiano del rallenti, dell'inquadratura ardita (ma raramente compromettente), del blur, del glow e del tema musicale epicheggiante. La volontà di Michel Ancel di offrire un'avventura 'cinematografica' è palese e sottolineata con forza da un formato video coattivamente in 16:9 (i possessori di minuti 4:3 potrebbero trovare le due bande nere tutt'altro che esaltanti).

Malgrado l'ottima resa grafica generale, benedetta da una definizione dell'immagine che non risparmia un pixel ed esaltata da magnifici effetti di luce, *BG&E* riesce

(in basso a sinistra) La resa delle superfici fluide è affascinate. *BG&E* propone diverse varianti, ora riflettenti (in foto), ora opache e caratterizzate da una percettibile 'oleosità'. (sopra) Per esigenza estetica, **Videogiochi** ha scelto di presentare le foto di *BG&E* senza bande nere, ma è così che il titolo Ubi Soft comparirà sui vostri schermi



ad irritare occhio e viscere con uno dei più claudicanti frame rate della storia recente. **Videogiochi** vorrebbe credere in un improbabile ottimizzazione dell'ultima ora (o nell'imminente trapasso dell'ottica PS2), ma se la versione concessale in esame da Ubi Soft sarà la stessa che giungerà nei negozi, preparatevi ad assistere a drammatiche oscillazioni dai 50fps ai 15fps. Sebbene la media dei 30fps garantisca un'adeguata giocabilità, in talune circostanze l'irrequietezza del frame rate si manifesta senza ragioni apparenti, minacciando la sospensione dell'incredulità.

Ma dove *BG&E* realmente delude è nel fattore critico di ogni avventura: la longevità. Quel "Tempo totale: 07:34:45" impresso sull'ultimo salvataggio rispecchia il sentimento di insoddisfazione con cui si osservano i titoli di coda, aggravato dalla facilità con cui l'impresa è stata portata a termine. E il rimando al seguito poco dopo il Game Over suona pertanto come un posticipo traditore alla piena espressione delle potenzialità del progetto.

Voto: Sette su dieci

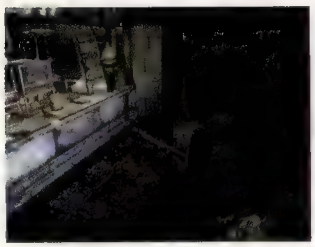
Nel corso dei combattimenti, l'orientamento dell'inquadratura e l'aggancio del bersaglio sono gestiti automaticamente. A dispetto di quanto si possa supporre, funzionano egregiamente sia in termini pratici che coreografici

## Occhio indiscreto

All'approssimarsi di Jade, il diffidente uomo-squalo seduto al tavolo provvederà a coprire con un braccio il codice d'accesso a chissacosa che ha dinanzi. L'uso del teleobiettivo diventa quindi indispensabile per cogliere l'informazione del caso. Indubbiamente una bella trovata, seppure limitata a questa specifica circostanza. Più in generale, scattare foto utili a soddisfare le esigenze dell'IRIS o del centro scientifico passa per la corretta inquadratura dell'obiettivo, nel rispetto del coefficiente di zoom ideale

# Silent Hill 3

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET** Multiplayer: **No**



**Rispetto alla versione PS2, *Silent Hill 3* su PC può essere visualizzato alla risoluzione massima di 2048x1536**

Per Heather è giunto il momento della resa dei conti. È lei stessa a intuirlo quando, guardandosi allo specchio in quel bagno nei pressi del centro commerciale, ricorda di aver sempre provato disagio di fronte alla sua immagine riflessa. È l'inquietante timore che la persona dall'altra parte possa non essere lei, un sentimento viscerale che la ragione non riesce ad estinguere. Ma non c'è tempo per gli indugi. L'ombra del passato da cui suo padre ha cercato di separarla sin dalla nascita l'ha appena raggiunta, e le chiede ora di compiere il proprio destino. Nella città dove tutto ha avuto inizio e dove, ineluttabilmente, tutto è destinato a concludersi.

La sua vicenda continua quella interrotta al termine del capostipite della serie. Come per Harry Mason (che ne era protagonista), Heather viene sballottata senza preavviso tra due mondi: quello reale e la sua proiezione demoniaca. E tuttavia una lacerazione profonda divide le loro storie. Harry si intrufolava volontariamente nella città maledetta, alla ricerca della figlia scomparsa dopo un incidente stradale. Heather, invece, non ha mai avuto scelta. La sua escursione nell'orrore di Silent Hill è una tappa obbligata dalla quale non può sottrarsi. Per questo motivo il suo viaggio non è invaso dalla follia visionaria e perversa che sgusciava inafferrabile attorno al protagonista di *Silent Hill*. Il Male aggrediva Harry con veemenza, non aveva alcun riguardo per lui, mero elemento di disturbo. Harry stentava a credere all'assurdità di cui era testimone, senza che gli venisse offerta alcuna possibilità di comprenderne le cause. Heather, invece, è a Silent Hill come ospite di riguardo. Il Male che la circonda non vuole indebolirne la ragione, ma incitarla all'attività interpretativa. Da qui la scelta di KCET di adottare la traslazione consapevole dell'immagine in simbolo. Quella di Heather è un'avventura rivelatrice, un'indagine affascinata volta a scovare il germe del male che la turba nelle profondità della sua coscienza. *Silent Hill 3* è uno stato dell'anima la cui ambiguità è veicolata attraverso materiali visivi intrisi di contenuti di derivazione psicologica. Richiede la partecipazione emotiva del giocatore proiettando un movimento interiore individuale in un processo di simbolizzazione delle memorie patologiche di Heather, spettri di un'esistenza primitiva che non conosce, e che spetta a lei soltanto ricostruire. Il carattere arbitrario ed oscuro delle immagini non è invadente. Disorienta l'animo senza abusarne come succedeva in *Silent Hill*, lasciando addosso la sensazione pregnante di un'entità non manifesta in forma esplicita, ma che c'è... in qualche modo.

> "È un'avventura rivelatrice, un'indagine affascinata volta a scovare il germe del male che turba la protagonista nelle profondità della sua coscienza"

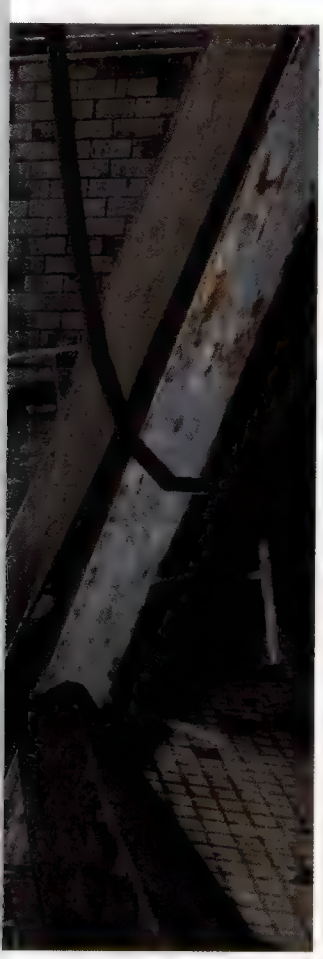
Il vero limite di *Silent Hill 3* è la prevedibilità. Di fatto è un'ideale sintesi dei due episodi che l'hanno preceduto. Il veterano della serie sa già che dovrà percorrere angusti corridoi dalle cui pareti si affacciano decine di porte. Alcune inaccessibili, altre recanti in stanze custodi di enigmi la cui risoluzione premia con gli oggetti necessari all'apertura di quelle chiuse. Che a loro volta condurranno ad altri corridoi e da lì, sistematicamente, ad altre stanze ancora, offrendo strada facendo le armi con cui sbarazzarsi delle prevedibili creature abominevoli che nervosamente, ma con scarsa efficacia offensiva, cercheranno di eliminare la giovane protagonista.

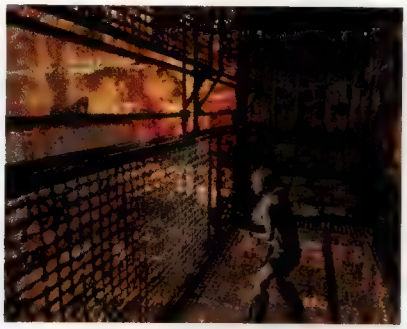
Eppure *Silent Hill* fa ancora paura. È una realtà consumata dalle tenebre che, diradandosi al chiarore della torcia elettrica di Heather, rivela ambienti degradati, ricoperti di ruggine mischiata a sangue che solleva ovunque odore di morte. Altrove, le pareti di uno stabile si agitano come tessuti di un organismo in cancrena divorato internamente da un virus. La sovrapposizione di stridi metallici, gemiti bestiali e rumori indecifrabili strazia l'udito fino a ossessionare la mente. Nessun dubbio, Heather è precipitata nel mattatoio dell'inferno senza nemmeno passare per l'anticamera. Laddove il passo di Harry Mason verso il pericolo ignoto era ricco di agghiacciante e incontrollabile suspense, quella di Heather è un'esperienza più carnale e violenta, disgustosa e sanguigna. La speranza, per il prossimo capitolo, è che Konami decida di espanderne il potenziale in tutte le direzioni, non soltanto sul versante iconografico. Nel frattempo, **Videogiochi** non può che raccomandare di vivere l'escursione di Heather tra i quartieri della città della nebbia. Al termine della sua odissea, il ricordo della persona nuova che attende la giovane protagonista al di là dello specchio, ne siamo certi, sarà valso per molti il prezzo del biglietto.

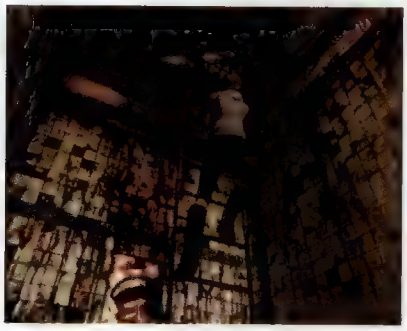
Voto: Sette su dieci

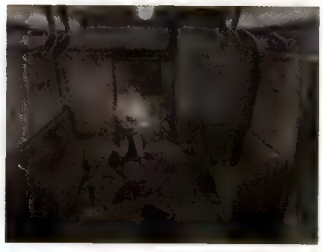
## Tre per tre

Prima di cominciare una partita il giocatore può decidere sia il livello di difficoltà in termini di ostilità dei nemici, sia il grado di complessità degli enigmi. Entrambi i parametri presentano tre alternative (da facile a difficile) generando in questo modo nove possibili configurazioni. Inoltre, tanto i contenuti dei rompicapo quanto la loro risoluzione variano in base al livello di difficoltà selezionato.





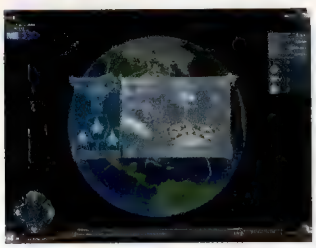




(a sinistra) *Silent Hill 3* fa uso massiccio di contrasti tra luce ed ombra. In caso di necessità, la versione PC permette di disabilitare l'ombreggiatura dinamica a vantaggio delle prestazioni del frame rate. (sopra) Nel corso delle sequenze d'intermezzo la modellazione maniacale dei personaggi consente un'eccezionale espressività degli stessi

# UFO Aftermath

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Cenega** Sviluppatore: **Altar Interactive** Multiplayer: **No**



Oltre ad essere esteticamente poco attraenti e ripetitive, le intercettazioni degli UFO hanno un esito casuale dovuto all'impossibilità di equipaggiare le proprie squadriglie e gestirne il combattimento

A dieci anni di distanza dalla sua commercializzazione, *UFO Enemy Unknown* (*X-Com UFO Defense* negli USA) è ancora ricordato come uno tra i più avvincenti giochi per PC. Una miscela di strategia a turni, simulazione gestionale ed RPG dallo straordinario potere ipnotico, e mai più riproposta dopo le edizioni del '95 e del '97. Sfortunatamente, sebbene non sia completamente privo del fascino magnetico della saga, *UFO Aftermath* non ha le capacità per offuscare la gloria del suo celebre predecessore.

Nato a seguito dell'acquisto da parte del team ceco Altar Interactive di un gioco incompiuto dei Gollop Brothers, autori storici di *X-Com*, *UFO Aftermath* è un successore non ufficiale della saga, di cui conserva solo alcuni elementi. La trama si basa sempre sulla guerra tra umani e alieni, con la variante dell'ambientazione post-olocausto. Il quasi totale annientamento del genere umano durante il primo assalto degli invasori funziona da pretesto per l'alleggerimento della struttura di gioco. Amante più della simulazione tattica che di quella strategica e gestionale, Altar Interactive ha eliminato le parti economiche e progettuali oltre a snellire quella organizzativa: una semplificazione che ha reso la progressione nella fase strategica del gioco più meccanica e distaccata.

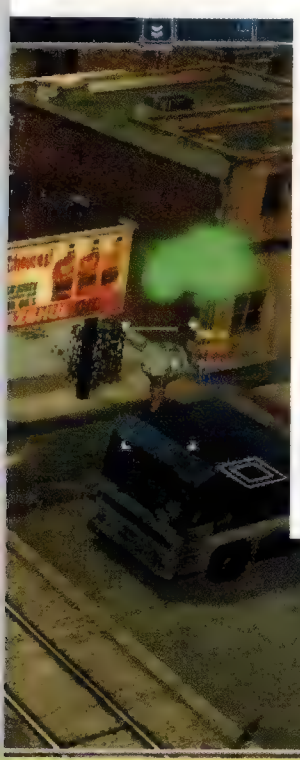
"Sebbene non sia privo del fascino magnetico della saga, *UFO Aftermath* non ha le capacità per offuscare la gloria del suo predecessore"

Gestita in tempo reale, ma con la possibilità d'inviare ordini durante la pausa, questa sezione costituisce l'anticamera del momento operativo vero e proprio. Utilizzando una rappresentazione tridimensionale della Terra, si deve contrastare l'invasione aliena assegnando alle squadriglie le intercettazioni degli UFO e rispondendo con la propria compagine terrestre alle emergenze segnalate. In alternativa è possibile delegare a terzi i compiti più facili, opzione che si tende ad utilizzare spesso sfidando l'assoluta casualità dei risultati. L'unico elemento capace di generare assuefazione è il settore di ricerca e sviluppo, con cui si scoprono le nuove tecnologie da utilizzare in combattimento, ma soprattutto si svelano misteri e complotti legati all'invasione. La velocità di ricerca ed i tempi di risposta del proprio esercito dipendono dal bilanciamento tra le basi destinate a scopo scientifico e quelle a fini militari. Le installazioni, inoltre, non vanno più progettate, ma semplicemente sottratte agli alieni che già vi risiedono. Così facendo aumenta il controllo del territorio, che andrà poi difeso dalle infiltrazioni nemiche.

Alla semplificazione del lato strategico del gioco non corrisponde un ispessimento della componente tattica. I combattimenti si svolgono ora esclusivamente al livello del suolo, tra edifici sigillati che impediscono di sfruttare finestre o tetti. Inoltre, non vi sono civili da salvare e il grado di interferenza con gli scenari è stato drasticamente ridimensionato.

Questi limiti, uniti alla modesta fantasia del generatore casuale delle mappe, si ripercuotono sulla varietà delle missioni, i cui molteplici obiettivi sono praticamente riconducibili ad uno solo: eliminare tutti i nemici. Concorre ad appiattire l'esperienza una minaccia avversaria raramente capace d'impegnare tatticamente il giocatore, almeno fino a quando la soldataglia mutante non cede il posto agli alieni veri e propri. Contrastare questi ultimi, dotati di una maggiore coordinazione e di un armamento estremamente letale, è impresa ardua se il proprio livello tecnologico non è sufficientemente avanzato. Deludono anche le prestazioni dell'innovativo sistema di controllo dei personaggi, teoricamente studiato allo scopo di fondere la dinamica a turni con quella in tempo reale, ma di fatto incapace di soddisfare gli estimatori dell'una o dell'altra. Chi predilige la prima rimpiangerà la brillante interpretazione fornita dagli autori di *X-Com*, mentre gli adoratori del real-time troveranno insopportabile la diffusa idiozia dei propri uomini.

Nel giro di pochi giorni Altar Interactive ha distribuito online due patch che hanno corretto alcuni difetti del gioco, quali la sua instabilità e l'impossibilità di disattivare l'irritante parlato



All'elenco dei difetti strutturali di *UFO Aftermath* si deve aggiungere una realizzazione tecnica lacunosa. Il comparto grafico propone alcune trovate interessanti, ma il livello qualitativo generale resta decisamente sotto la media. In particolare, personaggi e alieni risultano carenti sia in termini di stile che di dettaglio, mentre le ambientazioni diventano presto ripetitive nonostante lo sforzo di adattarle alle caratteristiche delle rispettive aree geografiche.

*UFO Aftermath* costituisce una regressione rispetto all'*X-Com* originale. Ma più per merito di Gollop Brothers che di Altar Interactive, il gioco non è comunque un fallimento completo. Al contrario, se gli si lascia il tempo di esprimersi nella sua interezza soprassedendo alle sue carenze, riesce ad offrire dei momenti esaltanti. Ciononostante non può dirsi certo all'altezza della moderna produzione di strategici per PC, per non parlare del primo *X-Com*.

Voto: Sei su dieci

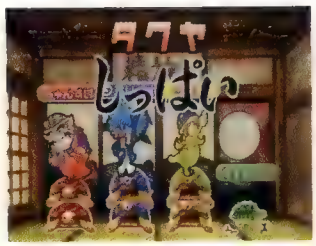
**La disposizione di una cortina fumogena mette al sicuro dai poteri mentali a lungo raggio dei nemici, costringendoli a farsi avanti ed arrivare a portata di tiro delle proprie armi**

## Military Fan

Mentre nell'originale *UFO Enemy Unknown* l'equipaggiamento bellico era completamente inventato, in *Aftermath* le armi terrestri sono basate su modelli reali. Una panoplia di pistole, mitra, fucili, lanciarazzi e lanciagranate che si uniscono alle fantascientifiche armi energetiche di origine aliena. Il loro numero è però eccessivo rispetto alle reali esigenze del giocatore dal momento che si tende ad usare sempre i modelli più efficaci, normalmente alieni, accatastando il resto nei magazzini.

# Atsumare!! Made in Wario

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **4**



Minigiochi in contemporanea per quattro partecipanti. I tre che perdono vedono comparire sotto i piedi del proprio alter ego una tartaruga. Impossibile gestire l'equilibrio con cinque gusci sotto l'alluce

*Made in Wario* è esattamente quello che **Videogiochi** si aspettava da Nintendo. Incidentalmente, solo Nintendo avrebbe potuto realizzare un progetto simile, perché *Made in Wario* affonda le mani nella tradizione della società di Kyoto, elargendo riletture, citazioni, re-interpretazioni che funzionano e hanno senso solo nel momento stesso in cui sono legate ad un passato tanto glorioso quanto quello di Nintendo. Quello, per la precisione, dei Game & Watch. *Made in Wario* è, in modo uguale e al tempo stesso diverso dalla versione Game Boy Advance, la vera Game & Watch Gallery di questi anni bui. Tanto che da lassù, papà Gunpei Yokoi avvertirà un brivido lungo la schiena.

*Made in Wario* ha però tanti padri, tante idee da cui indubbiamente ha risucchiato energie, molteplici situazioni e necessità a cui va a rispondere. Insomma, il prodotto (e il termine non è utilizzato a caso) si rivela decisamente più intelligente, ponderato, furbo e scaltro di quanto non si possa immaginare a una prima rapida occhiata. Perché *Made in Wario* è figlio dei Game & Watch, ma è anche figlio dell'era dei (giochi su) telefoni cellulari. Ma soprattutto perché il giocattolo si dimostra la perfetta espressione della (nuova?) direzione indicata a Nintendo da Satoru Iwata. Come l'ex padroncino di HAL Laboratories ha recentemente indicato, il mercato odierno dei videogiochi (e in particolare quello giapponese) si sta ultra-specializzando, estremizzando i generi, pratica che esclude automaticamente una larga fetta di potenziali acquirenti. Le vendite nel Paese del Sol Levante vengono pertanto totalizzate nelle prime due settimane di permanenza nei negozi. Dopo è il nulla, l'oblio. Alla sua prima uscita per GBA, *Made in Wario* ha eluso questa tendenza piazzando mezzo milione di copie, centellinate però in sei mesi di presenza fissa nella Top 20 nipponica. Mai al primo posto, mai all'ultimo. E quello che sembrava un divertissement dei ragazzi di Miyamoto, diventa un caso, quasi un modello.

*Made in Wario* espande il concetto proposto nell'originale per GBA, andando a costituirne, di fatto, un vero e proprio potenziamento. Tutto quanto offerto sulla console portatile è presente nel GameDisc da 8cm, con l'aggiunta di una poderosa componente multiplayer. Ma l'idea di base non cambia di una virgola: *Made in Wario* è una scioccante sequela di idiozia, una raccolta di duecento (e passa) prove abilità. I 'requisiti minimi' per partecipare al festival Nintendo non sono bassi, sono pressoché inesistenti. Uno solo il tasto utilizzato, congiuntamente alla croce direzionale digitale (o alla levetta analogica, volendo). L'unico vincolo posto è il tempo, quei 4 o 5 secondi a cui vengono affidate le sorti di ogni prova.

La difficoltà e il fascino principale di *Made in Wario* risiedono completamente nello stimolo che il giocattolo sa suscitare: nessuna istruzione, nessuna preparazione, nessuna indicazione, nessun aiuto. È tutto molto semplice, ma devi per forza di cose capirlo da solo. Se su schermo compare il volto di una leggiadra donzella dai capelli turchesi, ma con un 'moccolo' al naso, quale sarà il ruolo esatto del giocatore? A quel punto si preme il tasto, si muove la croce digitale: qualcosa succederà. Così è: la ripetuta pressione di A permette alla pulzella di esibirsi in una deliziosa 'tirata' di naso che il bon ton te lo saluto... Così per 200, 250 o chissà quanti passatempi.

La nuova dimensione multiplayer aggiunge al tutto quel fascino caciarone, quella sensazione di 'festa delle medie' che sebbene intrinseca nel DNA della prima versione per GBA, non era ancora stata sviscerata. Nintendo non ha dormito sugli allori, elaborando invece quasi dieci differenti modalità di gioco, ognuna estremamente differente dalle altre, ciascuna particolarmente meritevole, tutte accomunate da un cuore che batte a tempo di minigiochi. Ogni personaggio ospita quindi una sfida e i due, tre, quattro (o sedici, a turno) giocatori partecipano: uno alla volta, tutti assieme, a coppie, a eliminazione.

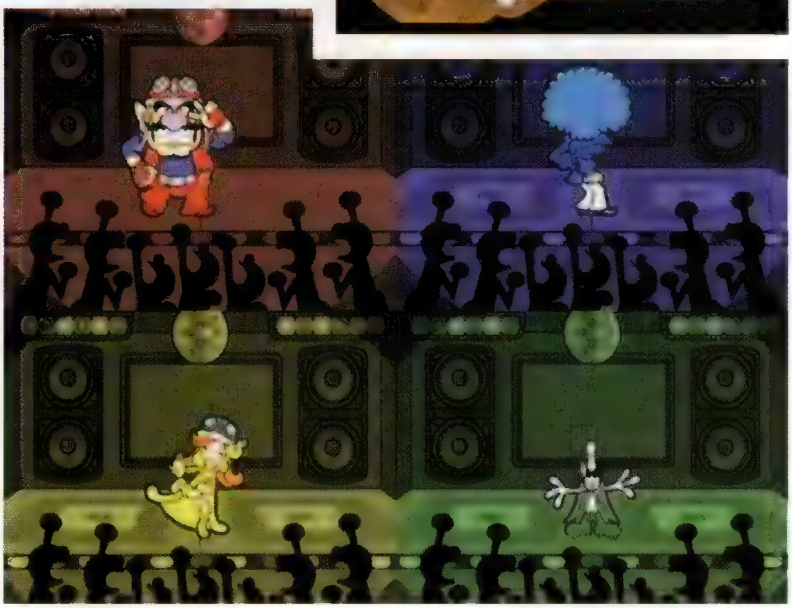
Ancora: dandosi fastidio, sfidandosi sui record, passandosi la classica patata bollente, impegnandosi nella rilettura policromatica dell'Otello, regalando reali momenti da Bar Sport con il Rubamazzetto più improbabile. O magari semplicemente saltando la corda.

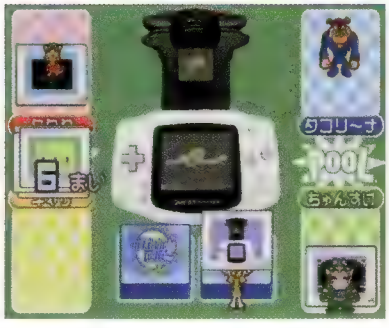
In *Made in Wario*, insomma, tutto funziona come dovrebbe. Le varie opzioni multiplayer sono sinceramente più di quanto **Videogiochi** si aspettasse. Ma il gioco Nintendo ha nel suo pregio, vale a dire l'istintiva semplicità, anche il suo maggior limite. Che non è necessariamente un difetto. *Made in Wario* non è e non può essere, per forza di cose, un gioco profondo, da imparare, di cui disporre in ogni sua sfaccettatura. Per il semplice motivo che nel 99% dei casi la faccia è solo una. Perfetto, quindi, per ravvivare le serate, magari infilando il pad in mano allo zio. Ma i giocatori più esperti preferiranno alternare le malate competizioni proposte con un bel torneo a *Pro Evolution Soccer 3*.

Voto: Otto su dieci

"Solo Nintendo avrebbe potuto realizzare un progetto simile, perché *Made in Wario* affonda le mani nella tradizione della società di Kyoto"

Sotto a chi tocca: un giocatore affronta le prove sul televisore, i restanti smanacciano sul tasto A per gonfiare il palloncino. Se il sottogioco viene vinto, si 'manda sotto' un altro partecipante. Chi sta giocando quando il palloncino esplode, ha perso





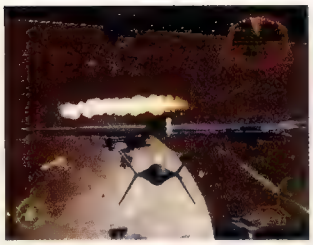

(a sinistra) Uno gioca, uno vince le carte in palio. Mentre quello gioca, gli altri sono impegnati a rubare dal suo mazzo quante più carte possibili. Pessimismo e fastidio

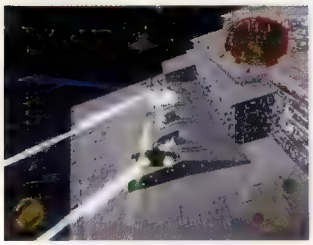
## Da dove vengo?

Da Nintendo, per rispondere alla domanda di cui sopra. Una deliziosa eccezione s'insinua nell'elegante sciattezza della veste grafica di *Made in Wario*: i classici Nintendo di un tempo. Un Link costituito da una manciata di pixel e una caverna, Mario nel primo livello della sua primissima avventura 'Super', Captain Falcon alla guida (ma solo per 5 secondi) in una Mute City del 1991, Samus di fronte a Motherbrain come Yokoi poteva pensarla nel 1986: anche questo è *Made in Wario*, che adora celebrarsi e si vuole davvero un sacco di bene.

# Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Sistema: **GameCube** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Factor 5** Multiplayer: **2 Splitscreen**





**La bravura dei grafici e dei musicisti di Factor 5 continua a stupire: occhi e orecchie ringraziano sentitamente**

Il precedente *Rogue Leader* era riuscito a proporsi come un piacevole e impegnativo sparatutto arcade, infiocchettato con una grafica che non poteva che sciogliere le ginocchia degli appassionati della Trilogia. Una confezione di lusso che trascendeva il semplice stupore tecnico, riuscendo a replicare come mai prima d'allora le epiche e affollate battaglie spaziali viste al cinema e divorate in videocassetta o DVD. Insomma, se il traguardo di un gioco su licenza è quello di trascinare il giocatore nel suo immaginario preferito, divertendolo con delle meccaniche semplici ma ben strutturate e appagandolo con il suo senso di sfida, *Rogue Leader* non solo ne tagliava la linea ma si piazzava con onore sul podio. Impossibile quindi per Factor 5 resistere alla tentazione di replicare il colpaccio, soprattutto quando si parla di una vacca come l'universo lucasiano, munta a piè sospinto da vent'anni per titoli che nella maggior parte dei casi si sono rivelati ben più disonesti.

Rispetto al predecessore, *Rebel Strike* non solo inietta nella serie un'abbondante dose di multiplayer, ma cerca anche di allargarne gli orizzonti proponendo alcuni livelli da giocare appiedati. L'intento è encomiabile in entrambi i casi, ma i risultati lo sono meno, almeno nel secondo caso. Le missioni classiche nelle quali si pilota un qualsivoglia caccia per sterminare Imperiali, proteggere trasporti Ribelli e colorare lo spazio siderale con una caleidoscopica pioggia di laser, si rivelano sempre divertenti e impegnative, sospese tra lo stupore video-indotto e il piacere di condurre l'assalto ad un debordante Super Star Destroyer. Egualmente spettacolari e divertenti sono le nuove missioni a bordo degli AT-ST, in cui i famosi camminotteri vengono impiegati per seminare morte e distruzione all'interno di installazioni nemiche, città in rovina e note lune boscose. Il sapore è sempre quello arcade, leggero nella sostanza ma egualmente gustoso al palato. Lo stesso non si può invece dire delle fasi a piedi, elementari sì, ma lontane anni luce dal concetto di divertimento: il blaster si aggancia automaticamente al nemico più prossimo, lo falcia con una manciata di colpi e il tutto si ripete ad libitum. Il proprio personaggio si muove in tristi scenari con evidente impaccio, saltellando con la grazia di un ciottolo e la presenza scenica di un cedro, mentre viene pedinato controvoglia da una telecamera restia a inquadrare un tale scempio. Fortunatamente queste fasi a piedi non occupano più di due terzi del gioco, ma la loro disarmante lacunosità tanto nella struttura quanto nella realizzazione lascia basiti.

> "Il proprio personaggio si muove in tristi scenari con evidente impaccio, saltellando con la grazia di un ciottolo e la presenza scenica di un cedro"

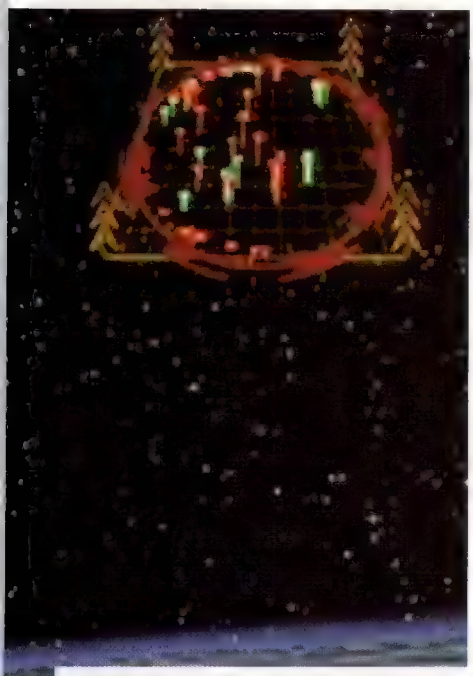
La nuova modalità multiplayer si dimostra invece ben più godibile, con una discreta mole di opzioni per le sfide a due. Si parte con il classico dogfight, quindi si sfreccia sulle speederbike lungo la foresta di Endor in gare di velocità, poi si gareggia a chi controlla il maggior numero di basi e infine si stabilisce chi tra i due è in grado di abbattere più veicoli in un dato lasso di tempo. Per ogni opzione è possibile scegliere i mezzi, gli armamenti e una manciata di ambientazioni. Impossibile, inoltre, non apprezzare la modalità cooperativa che ripropone tutto il precedente *Rogue Leader* gettando nella mischia il doppio dei nemici e aggiornando il motore grafico a quello attuale. Ci si divide i compiti, si studiano nuove strategie per accorciare i tempi e si impreca per i requisiti di alcune medaglie. Insomma, si respira aria di casa, ma lo si fa in due tra una pacca sulla spalla e un insulto. Ad un extra di questa caratura si aggiungono gli originali coin-op anni '80 targati Atari che strizzano l'occhio al videogiocatore nostalgico, il meraviglioso commento audio degli sviluppatori, un documentario sul processo di sviluppo e altri ammennicoli. Il risultato è un *Rogue Leader* più ricco nella varietà dell'azione, che ammicca con risultati positivi al multiplayer riuscendo a mostrarsi ancor più spettacolare e appagante per l'appassionato della saga.

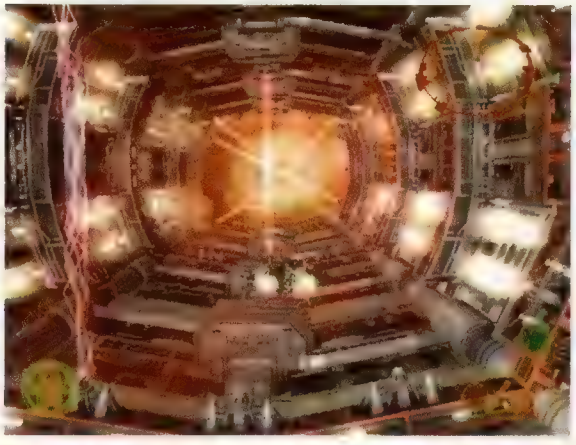
Sebbene da un lato *Rebel Strike* rappresenti indubbiamente un miglioramento rispetto al prequel, dall'altro lo disonora con i suoi livelli a piedi, ma anche con un paio di ambientazioni veramente infelici e assolutamente non all'altezza del reso. Luci e ombre, quindi, per un seguito il cui valore è direttamente proporzionale alla passione per la Trilogia che scorre in chi gioca.

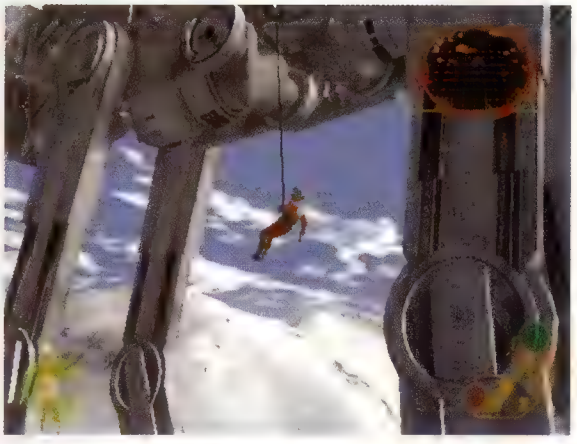
Voto: Sette su dieci

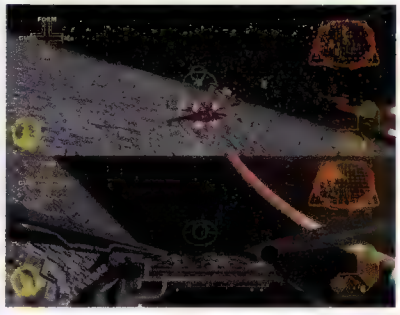
## La voce del padrone

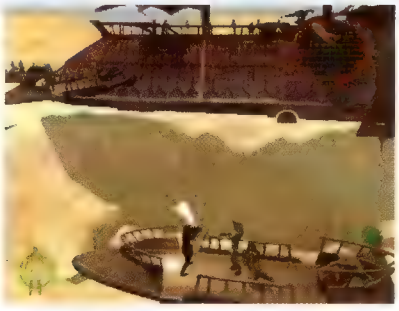
Il commento audio degli sviluppatori, da sbloccare a forza di prodezze e medaglie, non è un extra da sottovalutare. I ragazzi di Factor 5 illustrano a voce le loro scelte e il loro modus operandi durante lo svolgersi stesso delle missioni, consentendo al giocatore di scoprire come nasce un videogioco moderno. **Videogiochi** si augura che questa strada venga percorsa anche da altri.

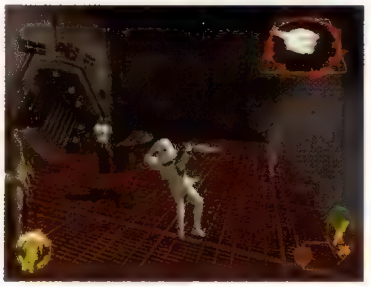




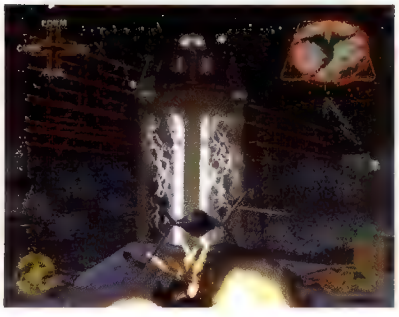








I livelli a piedi sono il vero tallone d'Achille di *Rebel Strike*, rivelandosi tanto noiosi da giocare quanto imbarazzanti da guardare



# Border Down

Sistema: **Dreamcast (ver. testata), Coin-op** Versione: **Giapponese** Produttore: **G.Rev** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

In modalità Practice il giocatore può scegliere il percorso e la sezione del livello da affrontare, anche variandone la percentuale di difficoltà. I tasti L e R permettono di passare alla sezione precedente o successiva

*Border Down* non è uno shoot'em up 2D a scorrimento orizzontale. È un atto di fede. Mentre il Videogioco batte il tempo dell'evoluzione, G.Rev recupera un genere in estinzione, ripiega su una console alla fine del suo ciclo vitale ed esplode il suo colpo in controtempo. E il risultato è un degno spettacolo. *Border Down* non è uno shoot'em up classico. Almeno non quanto possa apparire ad un primo impatto. Il sistema di controllo assegna ad un unico tasto le due funzioni di attacco, fuoco frontale e fuoco a ricerca, da eseguire rispettivamente con una pressione continua o una pressione ripetuta. Un secondo tasto scarica un laser ad alto potenziale, in grado di assicurare anche una temporanea invulnerabilità. Un terzo permette la variazione della velocità della nave, da selezionare tra tre valori. Il sistema di armi integra alla perfezione fuoco normale e laser. Una barra nella sezione inferiore dello schermo accumula progressivamente energia in funzione del tempo trascorso e della distruzione prodotta, aumentando di livello ad ogni ciclo completato. Il livello definisce la potenza dell'arma primaria, ma anche la quantità di laser ancora a disposizione. E l'istinto di autoconservazione assale il giocatore. Il singolo colpo di laser garantisce l'eliminazione del nemico più ostico, mette al riparo da una possibile esplosione da impatto, ma esige il consumo impietoso della riserva energetica. E con esso la riduzione del livello dell'arma. Il sistema storico della smart bomb, classico motivo di tensione, trova così una nuova interpretazione, più equilibrata ma anche più angosciante. Preservare o detonare. Accumulare o rilasciare. L'uso massiccio del laser risolve la situazione di emergenza, per poi abbandonare il giocatore solo davanti al nemico, con un'arma depotenziata e, nel caso limite, con la consapevolezza di non avere ulteriori istanti di invulnerabilità. Almeno a breve termine…

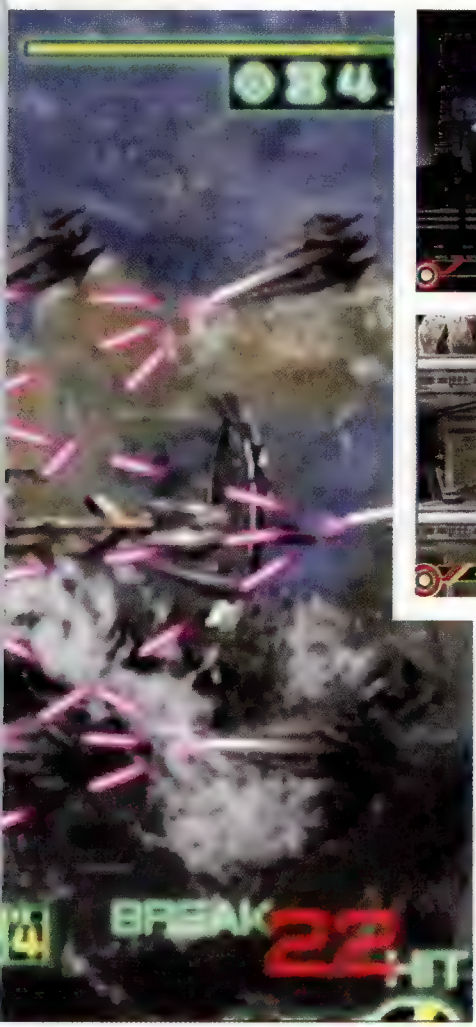
> "Il giocatore scarta di lato, attacca, si avvicina alla vittoria, per poi arretrare e attendere i secondi che possono significare il target score"

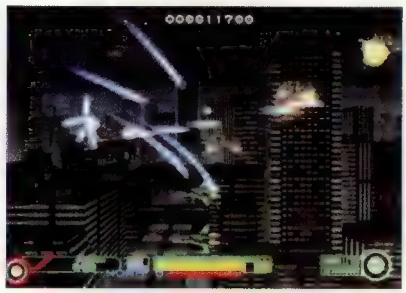
*Border Down* non è solo un'originale implementazione del sistema di armi. L'innovazione più eclatante, soprattutto dal punto di vista ludico, è nella struttura dei livelli. L'opera G.Rev mette a disposizione sei stage di media estensione, ognuno caratterizzato dalla presenza di tre percorsi con difficoltà decrescente: green, yellow e red border. Il sistema dei border permette al giocatore di selezionare il percorso all'inizio del livello ma, soprattutto, impone il passaggio al border inferiore in caso di morte. Esplosione, progressione interrotta, passaggio al border successivo. Dal verde, al giallo, al rosso. Oltre il red border è solo Game Over. Un sistema che reinterpreta la classica gestione delle vite, risolvendo al contempo il problema della ripetitività dei livelli. I percorsi procedono paralleli (level 1), s'incrociano (level 2) o divergono su direttrici totalmente opposte (level 3). L'esecuzione di uno stage non predeterminato sfugge alla ridondanza. E l'azione di gioco guadagna in attrattiva. La presenza di un punteggio obiettivo (denominato "norm") potenzia ulteriormente l'esperienza ludica. Ogni livello richiede al giocatore la realizzazione di un "target score", oltre il quale viene offerta la possibilità, all'inizio dello stage successivo, di selezionare il border superiore. Una soluzione che simula la conquista di una vita, proponendola sotto forma di obiettivo diretto con cui confrontarsi. Almeno a medio termine…

*Border Down* non è solo distruzione indiscriminata dell'avversario. L'azione di gioco, votata al raggiungimento del norm, è dettata da due precise tecniche di accumulo dei punti: boss bonus e break point. Il primo, il boss bonus, scaturisce dal tempo impiegato nello scontro finale. Un conto alla rovescia si avvia al momento dell'ingaggio, per interrompersi con l'esplosione dell'avversario. Un tempo prossimo allo zero comporta un bonus più massiccio, un tempo più remoto un bonus inferiore o negativo. Il risultato è un inno al ludomasochismo. Il giocatore scarta di lato, attacca, si avvicina alla vittoria, per poi arretrare e attendere i secondi che possono significare il target score. La seconda tecnica, il "break point", prevede l'assegnazione di un hit (convertito in punti a fine livello) per ogni nave o proiettile nemico distrutto a colpi di laser. I pattern degli avversari offrono situazioni perfette per l'accumulo di break point, inducendo il giocatore a riflettere, a pianificare, a sperimentare. Un'impostazione complessiva che non

## A/V Down

Nonostante una realizzazione tecnica di buon livello, caratterizzata dall'ottima stabilità del frame rate, *Border Down* soffre la limitata qualità media del design. Molti boss e nemici minori appaiono scarsamente ispirati e visivamente poco complessi, così come diverse delle ambientazioni. In alcuni livelli, la gestione dei fondali si dimostra inoltre 'scorretta', ingannando il giocatore con elementi che falsano pretestuosamente la percezione. Ai limiti del comprensibile la colonna sonora, in instabile equilibrio tra apprezzabili brani jazz e disturbanti melodie da sala d'aspetto. Il modesto impatto stilistico penalizza un gioco che, per quanto riguarda il game design, si attesta su altri livelli di eccellenza.



deprime il principiante, ma premia il giocatore costante. Almeno a lungo termine…

*Border Down* non è un capolavoro. Ma vale molto più di quanto possa sembrare dopo poche ore di gioco. La sua essenza è nelle sue meccaniche, tradotte in un gioco con un ritmo mediamente serrato, con una strategia mediamente approfondita, con un design mediamente ingegnoso. L'uso alternato di fuoco frontale e a ricerca valorizza ogni ondata di avversari. La gestione del laser stimola la pianificazione ragionata. L'opera G.Rev è un campo di battaglia adatto al gioco lineare o all'approfondimento, nel quale confrontarsi con i riflessi e con l'intuizione, tra oscene piogge di proiettili e enigmatici confronti con i boss. Non un capolavoro, ma un prodotto di ottimo valore per gli appassionati del genere. Questo è il colpo in controtempo di G.Rev. E allora onore a G.Rev…

Voto: Sette su dieci

Progredendo nei livelli è possibile sbloccare i filmati di gioco relativi ad ogni sezione. Ogni filmato svela strategie interessanti, attraverso le quali intuire la buona profondità del game design

Boss e nemici minori dispongono in alcune occasioni di raggi laser simili a quello in dotazione alla propria nave. Impattando laser contro laser, il giocatore può accumulare break point e creare un'onda d'urto in grado di danneggiare il nemico

# Pro Evolution Soccer 3

Sistema: **PlayStation2 (vers. testata), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCET** Multiplayer: **2-8**

**Nel Campionato Master è presente un apposito 'motore di ricerca' che permette di consultare i giocatori ordinandoli per squadra o per nazionalità, ma anche utilizzando criteri di ricerca come nome, posizione, caratteristiche fisiche o abilità tattiche**

Esistono molti modi di interpretare il calcio simulato. *Pro Evolution Soccer* è una simulazione di calcio giocato. Konami parte dal pallone, attraversa i giocatori, sorvola l'erba, fino ad arrivare alle linee di delimitazione del campo di gioco. Tutto quello che è dentro è anche in *Pro Evolution Soccer 3*. La serie continua a migliorare. E la nuova edizione chiude una gloriosa generazione di calcio simulato.

Diretta conversione di *Winning Eleven 7* (recensione su **VG**001), l'ultimo episodio di *Pro Evolution Soccer* ripropone con buona approssimazione le caratteristiche della sua controparte giapponese, confermandosi un notevole salto di qualità rispetto a *PES2*. In rapporto al prequel europeo, l'impatto grafico si attesta su livelli pregevoli, al limite dell'accenno di stupore. Il potenziamento del comparto animazioni e il parallelo affinamento delle texture ridefiniscono l'estetica del gioco, producendo giocatori atleticamente più verosimili, fisicamente molto più prossimi alle controparti reali, ma soprattutto caratterizzati da movimenti ancora più fluidi rispetto al passato. La buona qualità complessiva degli stadi contribuisce a garantire un gioco visivamente appagante, e ad allestire, insieme ai buoni effetti sonori, un'atmosfera intensa, appassionata, violentemente agonistica, in progressivo miglioramento di episodio in episodio. L'azione si distende su schermo con gradevole fluidità, non risentendo degli occasionali scatti che colpiscono il gioco in caso di rilanci lunghi o di fasi altamente concitate. Dal punto di vista del purista calcistico, *PES3* conferma alcuni limiti audiovisivi della serie (come la scarsa ispirazione delle musiche), ma sono elementi di secondo piano, generalmente annullati dall'esaltazione della prima battaglia in campo.

La serie non rinuncia alla sua tradizione. E anche in questo capitolo la parte giocata eccelle per il suo equilibrio tra l'azione istintiva e l'azione ragionata. Ma non senza piccoli assestamenti. Rispetto a *PES2*, la manovra si sviluppa su ritmi vagamente più continui, più fluidi, grazie soprattutto ad un lavoro di ridefinizione del comportamento dei giocatori. L'inerzia incide in misura minore sul movimento con o senza palla, mentre la reattività complessiva degli atleti si dimostra ulteriormente migliorata. È il giocatore che torna sotto subito dopo il contrasto, il tocco di prima eseguito con maggiore agilità, il controllo sullo stretto che concretizza l'azione ardita. Il pallone perde alcuni brandelli della sua natura indomabile, avvicinandosi al piede del giocatore e non prestandosi a rimpalli esageratamente oratoriali. La più agevole gestione della palla a terra viene compensata da una maggiore incisività del gioco alto, che rivaluta ulteriormente l'azione sulla fascia, il calcio piazzato e il colpo di testa, costringendo il giocatore a non trascurare questi elementi in fase di impostazione tattica. Il risultato non è una banalizzazione del gioco, tantomeno una semplificazione dell'azione, ma un senso di maggiore controllo globale. Per il giocatore medio la difficoltà rimane rilevante, a tratti superiore, ma il senso di frustrazione tende a moderarsi.

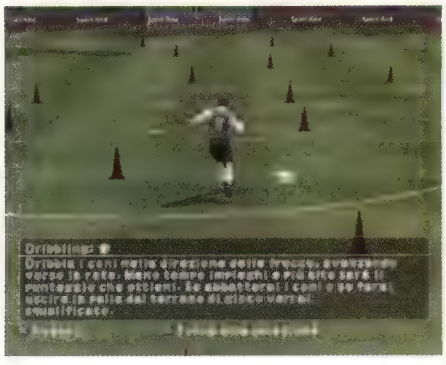
Konami conosce le potenzialità della sua serie. Ed è per questo che il comparto delle modalità/opzioni di gioco, edizione dopo edizione, continua lentamente ad affinarsi. Il nuovo episodio ripropone sostanzialmente quanto visto in *PES2*, con l'aggiunta di piccole modifiche strutturali, in particolar modo nella Master League. Il risultato è una selezione con match singolo, campionato e coppe, con un Campionato Master suddiviso in due divisioni e in quattro aree (ognuna con campionato e coppa), oltre alle competizioni WEFA, alle partite pre-campionato e ai play-off. Un'estesa sezione di allenamento, con numerose prove di abilità e un tutorial per principianti, si affianca al nuovo Negozio PES, nel quale investire i propri punti (ottenuti affrontando una qualsiasi modalità di gioco) acquistando nuovi giocatori, nuove squadre e nuove opzioni. Una soluzione che, offrendo nuovi obiettivi, incoraggia ulteriormente al gioco.

*Pro Evolution Soccer 3* è un nuovo punto di riferimento per gli appassionati della serie. È l'assoluta qualità della sua tradizione, è un potenziamento tecnico, è un nuovo traguardo ludico. Ma chiude una generazione di calcio simulato. La nuova generazione riparte dal gioco online. E molto probabilmente dalla convergenza di *Pro Evolution Soccer* verso *FIFA*, nell'ottica di un ampliamento dell'esperienza di gioco, in favore anche del calcio vissuto e non solo del calcio giocato. Tra gli obiettivi, l'introduzione di nuove modalità di gioco, l'acquisizione dei diritti internazionali, il miglioramento della localizzazione in italiano. La generazione si chiude qui. Sicuramente nel modo più glorioso.

"*PES3* è un nuovo punto di riferimento. È l'assoluta qualità della sua tradizione, è un potenziamento tecnico, è un nuovo traguardo ludico"

Voto: Nove su dieci

Oltre ad un più agevole gioco di prima e al volo, l'azione può contare su numerosi nuovi 'colpi di classe', tra i quali il controllo con spostamento laterale, il pallonetto all'indietro, la possibilità di alzarsi il pallone e la 'veronica', rotazione a 360° con controllo di suola in stile zidaniano



Le squadre di club italiane sono 11 sulle 62 totali: Milan, Juventus, Lazio, Roma, Parma, Bologna, Brescia, Chievo, Inter, Perugia, Udinese. Solo le prime 5 possono contare sul proprio nome e sulle maglie reali. Le formazioni, tranne alcune modifiche dell'ultim'ora, sono aggiornate allo scorso anno

## Localization in the nation

La versione italiana di *PES3* conta su una completa (seppure qualitativamente scarsa) localizzazione in italiano. La traduzione dei testi su schermo non è esente da errori, mentre la telecronaca durante la partita (affidata alla coppia De Capitani/Tecca) è caratterizzata dalla classica inespressività e da alcune falle nella coerenza delle affermazioni. La presenza del selettore 50/60Hz permette di dimenticare rallentamenti e bande nere tipiche delle conversioni, anche grazie ad una modalità 50Hz opportunamente ottimizzata. Per il resto, da segnalare l'assenza delle modalità 16:9 e Progressive Scan, oltre a qualsiasi forma di modalità online.

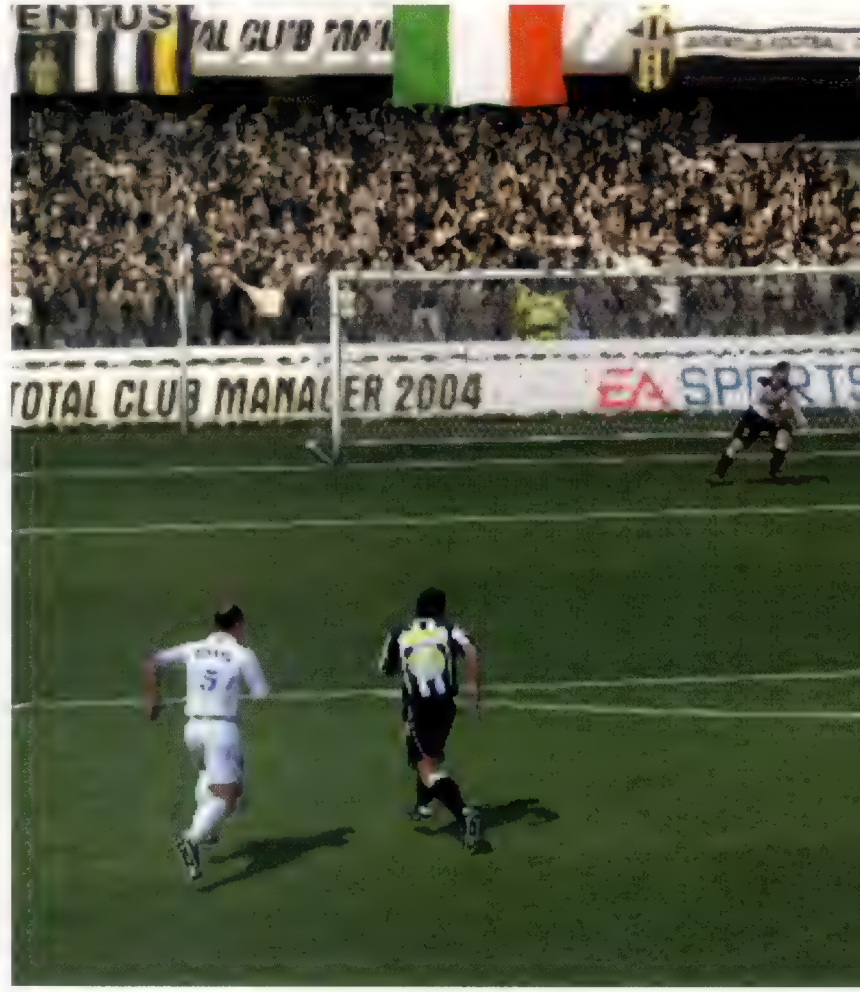
# FIFA 2004

Sistema: **PlayStation2, Xbox (vers. testate), GameCube, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **EA Sports** Multiplayer: **2-8, Online (solo PS2 e PC)**

Anche quest'anno la serie vanta le licenze ufficiali internazionali. Nel database dell'edizione 2004, 17 leghe calcistiche, circa 350 squadre ed oltre 10.000 giocatori

Esistono molti modi di interpretare il calcio simulato. *FIFA Football* è una simulazione di calcio vissuto. Electronic Arts parte dal campo di gioco, attraversa gli spalti, sorvola i campionati internazionali, fino ad arrivare al calciomercato. Tutto quello che c'è intorno è anche in *FIFA Football 2004*. La serie continua a migliorare. E la nuova edizione apre una promettente generazione di calcio simulato.

Diretto discendente dell'edizione 2003, l'ultimo episodio di *FIFA Football* riprende con buona approssimazione le linee di evoluzione del suo prequel, confermandosi un ulteriore piccolo passo avanti verso l'approccio simulativo. In rapporto alla versione dello scorso anno, l'impatto grafico si attesta su buoni livelli, in linea con le aspettative suscitate da ogni nuovo episodio. Il potenziamento del comparto animazioni e il parallelo affinamento delle texture ridefiniscono in parte l'estetica del gioco, producendo giocatori staticamente più verosimili, dinamicamente più fluidi, caratterizzati da un'interazione più convincente con gli avversari, il campo e il pallone. L'eccellente riproduzione dell'atmosfera dello stadio contribuisce ad allestire un gioco violentemente immersivo, soprattutto per merito di un comparto audio ai massimi livelli, con un valido commento in italiano (ad opera della coppia Longhi/Galli) ed effetti sonori ottimamente riprodotti. Dal punto di vista del tifoso calcistico, *FIFA Football* si conferma il prodotto più evoluto per quanto riguarda l'impatto scenografico (dalla riproduzione dei cori alle sequenze di intermezzo con giocatori che esultano, discorrono e contestano, dalla presenza delle licenze ufficiali alla track list costellata di nomi illustri), ma sono elementi che hanno sempre fatto parte del patrimonio genetico della serie, generalmente avviliti da una simulazione calcistica non pienamente all'altezza.




"*FIFA 2004* è un modello di gioco arcade con minime incursioni simulative, è un potenziamento tecnico, è un ampliamento ludico"

La serie sembra voler progressivamente ridiscutere la sua tradizione. Anche in questo capitolo la sezione giocata riparte dall'approccio arcade, ma introducendo nuovi elementi di approfondimento. Rispetto a *FIFA Football 2003*, la manovra si sviluppa secondo modalità vagamente più simulative, più ragionate, grazie soprattutto ad un lavoro di ridefinizione della fisica di gioco. L'inerzia incide in misura maggiore sul movimento dei giocatori, mentre il pallone descrive traiettorie complessivamente più verosimili. È il difensore che soffre maggiormente il cambio di direzione, l'esecuzione che risente della coordinazione dell'atleta, l'azione di sfondamento che si dissolve per eccessiva superbia. Il pallone perde alcuni brandelli della sua natura artificiosa, rimanendo vicino al piede del giocatore ma non prestandosi a rimpalli o parabole inverosimili (ad eccezione dei tiri, spesso esageratamente potenti). L'introduzione più rilevante si rivela senza dubbio il nuovo sistema di controllo senza palla. La pressione di un tasto permette di contrassegnare tre giocatori della propria squadra, selezionando poi uno di questi attraverso pressioni successive. Lo stick analogico destro controlla direttamente il giocatore selezionato, mentre il tasto del cross consente di servirlo o di lanciarlo in profondità, a seconda della sua direzione di movimento. Un sistema che aspira alla completa libertà di impostazione, ma che non entusiasma. Selezionare il giocatore, indirizzarlo nello spazio, evitare che il portatore di palla venga contrastato, per spostare infine la mano destra sui tasti ed eseguire il lancio, può anche essere degnamente praticabile (non prima di una massiccia fase di apprendimento) ma, alla luce della buona efficacia di lanci e passaggi lunghi, offre spesso un minimo valore aggiunto. Un esperimento compromesso dalla complessità e dal rischio.

Electronic Arts conosce le potenzialità della sua serie. Ed è per questo che il comparto delle modalità/opzioni di gioco, edizione dopo edizione, continua lentamente ad ampliarsi. Il nuovo episodio offre una modalità Carriera nella quale gestire la propria squadra nel ruolo di allenatore, occupandosi del comparto tecnico/tattico, degli allenamenti e del calciomercato. Al budget a disposizione si sommano speciali punti-prestigio, da conquistare raggiungendo obiettivi e da investire per la gestione delle attività. Un interessante ampliamento manageriale, che interrompe la routine delle infinite partite

In occasione dei calci piazzati il giocatore può selezionare il tipo di tiro/assist da eseguire, per poi impostare il punto di impatto con il pallone e la velocità di battuta. Nei calci d'angolo, è possibile controllare uno degli uomini in area prima dell'esecuzione, così da lanciarsi verso il punto di discesa del pallone

successive (anche in questa modalità da disputare normalmente sul campo), approfondendo l'esperienza di gioco.

*FIFA Football 2004* è un nuovo punto di riferimento per gli appassionati della serie. È un modello di gioco arcade con minime incursioni simulative, è un potenziamento tecnico, è un ampliamento ludico. E apre una generazione di calcio simulato. Ma solo per il suo supporto online (partite uno contro uno). Per il resto la serie rimane drammaticamente estranea alla qualità di *Pro Evolution Soccer*, verso la quale tenta timorosamente di convergere, senza indurre nel panico gli estimatori della serie, ma senza offrire materiale interessante agli appassionati di simulazione. La nuova generazione si apre qui. Una generazione promettente, con Electronic Arts che tenta di ispirarsi a Konami e Konami che si accinge alla via dell'online.

Voto: Sette su dieci

I tasti dorsali consentono di scattare o di rallentare la corsa. Tra i controlli è nuovamente disponibile la funzione di 'affondo', attraverso la quale ordinare lo scatto al giocatore posto davanti al portatore di palla

## Optimization in the nation

La versione Xbox vanta un impatto grafico leggermente più raffinato ed un'azione più fluida rispetto alla controparte PS2, penalizzata dalla presenza di scatti durante il gioco, soprattutto in caso di inquadrature allargate o altamente affollate. Il controllo attraverso il DualShock2, grazie ai quattro tasti dorsali, si rivela al contrario più intuitivo, permettendo di ricorrere con maggiore agilità alle funzioni di controllo senza palla. La versione PS2, insieme a quella PC, rimane ad ogni modo l'unica ad offrire il supporto online, candidandosi come scelta preferenziale per tutti coloro che non prediligano il gioco offline.

# WRC3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Evolution Studios** Multiplayer: **2-4 Splitscreen**

**La pioggia, la neve e il mutare delle condizioni ambientali al cambio d'elevazione conferiscono ai tracciati di *WRC3* una credibilità straordinaria, completata alla perfezione dalla varietà delle locazioni toccate dalle competizioni**

Allungare il collo nel tentativo di anticipare la curva successiva, situata in pendenza e coperta dagli alberi. Pestare freneticamente tutti i tasti disponibili sul joypad, producendosi in un punta/tacco d'altri tempi con contemporanea scalata e successivo reinnesto sequenziale delle marce alte. Strizzare a morte gli occhi per intravedere la minaccia immancabilmente nascosta in fondo ad un rettilineo lunghissimo, tormentato da un'interminabile varietà di buche e ardimentosamente archiviato ad una velocità media superiore ai 190 chilometri orari. Maledire sé stessi e non i game designer o i programmatori dopo essersi spalmati contro un albero, sinceramente fermi nella salda convinzione di aver commesso un errore imperdonabile e non di esser stati fregati da un gruppo di sviluppatori bastardi. Uno solo di questi gesti, sapientemente indotto nel giocatore, può bastare a distinguere una semplice simulazione di guida da una memorabile esperienza condotta al volante di una vettura digitale. Ora, cosa pensereste se **Videogiochi** vi dicesse che esiste una simulazione rallistica in grado di provocare tutte queste reazioni, e anche qualcuna in più?

La simulazione rallistica in questione è, abbastanza ovviamente, *WRC3*. Prima di lui, il nulla. Dopo di lui, idem. Almeno fino all'uscita di *WRC4*, s'intende. Il che vuol dire che per ora gli appassionati di rally su console dovranno 'accontentarsi' del terzo aggiornamento del miglior modello di guida concepito da mente umana, perlomeno in ambito rallistico.
E scusate se è poco...

> "Il comportamento delle vetture è quanto di più vicino si possa trovare al compromesso perfetto tra una simulazione e un arcade"

La fisica che domina il comportamento delle vetture di *WRC3* è quanto di più vicino si possa trovare, al momento, al compromesso perfetto tra una simulazione rigorosa e un arcade improntato al divertimento puro. Il giocatore non si trova costretto a confrontarsi con un modello di guida eccessivamente fiscale, ma al tempo stesso non può permettersi di gigioneggiare con i limiti di aderenza e la tenuta laterale, a meno che non voglia andare ad esplorare il fondo del fossato più vicino. Pneumatici e sospensioni interagiscono in maniera estremamente credibile con il fondo stradale, comunicando all'utente anche la più piccola delle reazioni della vettura e restituendo fedelmente quelle sensazioni di precarietà e 'galleggiamento' sulla strada che fanno del rally una delle discipline motoristiche più adrenaliniche. La deriva laterale, i trasferimenti di carico e le differenze tra i vari tipi di terreno disponibili fanno sentire i loro effetti, ma entro i giusti limiti, così come appare correttamente implementata la morsa della trazione integrale sulla pista. Un bilanciamento così buono tra tutte le componenti del modello fisico, tra l'altro, consente di applicare proficuamente più di uno stile di guida, tanto che l'utente è libero di scegliere come condurre il proprio bolide: pennellare le curve e approfittare dell'inerzia nei cambi di direzione rende parecchio, ma lo stesso discorso può valere per una condotta diametralmente opposta, magari incentrata sulle derapate di potenza e sull'uso dell'acceleratore a mo' di freno dello scivolamento laterale.

Constatare che ciascuna vettura predilige un certo tipo di tracciato, fondamentalmente per via dell'interasse e dell'erogazione della potenza, lascia soltanto intuire il livello di sofisticazione che *WRC3* riesce a raggiungere senza per questo risultare 'pesante' da digerire. L'esito degli sforzi occulti di Evolution Studios, ad ogni modo, è perfettamente visibile, dato che il frutto di quanto si è appena osservato in merito alla compatibilità più o meno alta di una macchina con un dato percorso è una modalità Campionato dotata di una classifica in costante rimescolamento, a tutto vantaggio della credibilità del gioco. Già che si è accennato ai tracciati, poi, non è possibile non citare il track design decisamente brillante, ottimamente dosato nell'alternanza di tornanti, pendenze, passaggi particolari (guadi, cancelli e via dicendo) e rettilinei variamente infidi, percorrendo i quali è possibile apprezzare l'elevata velocità dello scorrimento e l'accuratezza con cui i programmatori hanno riprodotto il saltellamento delle vetture sullo sconnesso.

*WRC3* è, in buona sostanza, una fonte continua di esaltazione. L'incessante succedersi delle curve, la reattività delle auto, la precisione dei controlli, il paesaggio in

## Do the evolution

Oltre a mettere a disposizione del giocatore una vasta gamma di vetture 'estreme' e di prototipi, da sbloccare man mano che si procede nel gioco, *WRC3* prevede il progressivo miglioramento delle auto di base. All'utente, in pratica, vengono forniti dei ricambi aggiornati che incrementano notevolmente le prestazioni della macchina, a patto che quest'ultima venga utilizzata con costanza. Lo sviluppo delle nuove parti, infatti, passa per la sezione Ricerca & Sviluppo della squadra, che ha bisogno di studiare il comportamento della vettura per un certo numero di chilometri (puntualmente segnalati sulla schermata di selezione delle auto). Più strada si fa, in breve, e più rapidamente si ottiene l'accesso ai ricambi perfezionati. Semplice e plausibile.

perenne cambiamento (persino all'interno della stessa tappa, al semplice variare dell'altitudine) e la lotta senza quartiere con il grip si amalgamano come mai prima d'ora e spediscono il giocatore nel paradiso dei rallisti da salotto. Peccato, quindi, che Evolution Studios abbia trascurato nuovamente la parte non propriamente giocata, in particolar modo per quanto riguarda i settaggi delle vetture e il danneggiamento delle stesse. Nel primo caso, le possibilità d'intervento sono orribilmente limitate: i parametri in ballo sono pochissimi e nemmeno troppo rilevanti, il che finisce per mortificare tutto il pre-gara. I danni, invece, sono gestiti meglio rispetto a quanto s'è visto in *WRC II Extreme*, ma non incidono ancora in maniera sufficiente sul gioco. Con un po' più d'attenzione in questo senso, *WRC3* sarebbe stato un capolavoro. E invece è soltanto un'esperienza imperdibile per tutti gli appassionati della guida su console. E a **Videogiochi**, tutto sommato, sta bene così.

Voto: Otto su dieci

Il motore grafico di Evolution Studios avrebbe bisogno di una rinfrescatina, ma nonostante i problemi in fase di aggiornamento degli oggetti a bordo pista, riesce a fare una figura a dir poco eccellente

Il danneggiamento progressivo delle vetture è stato migliorato soprattutto dal punto di vista grafico, con tanto di fumate bianche che fuoriescono dal muso dell'auto quando il radiatore va in pezzi

# Need for Speed Underground

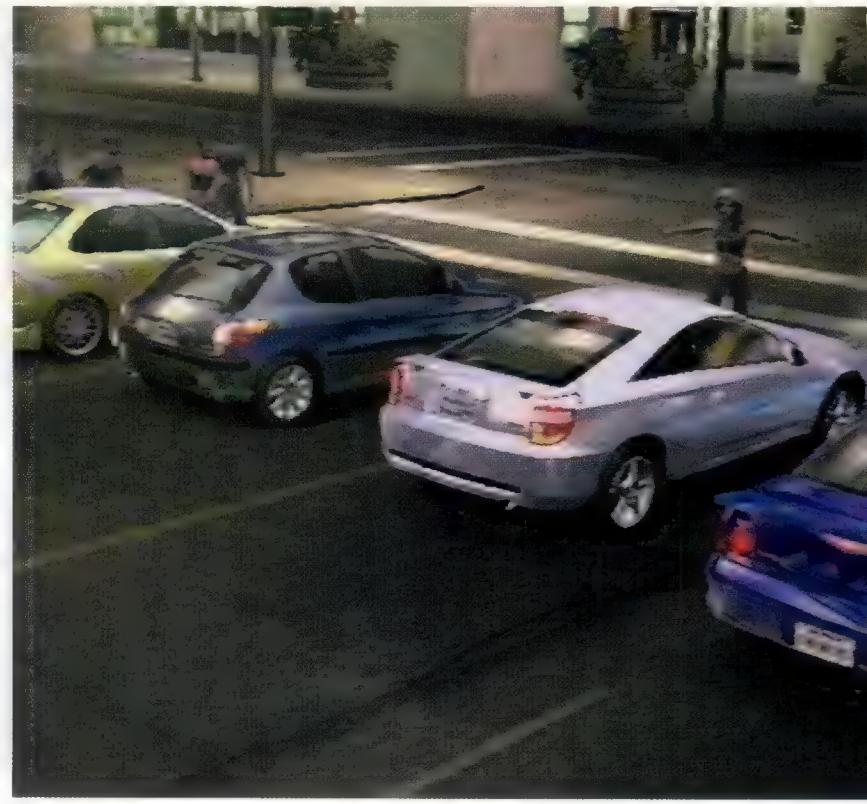
Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), GameCube, Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2 Splitscreen, Online (PS2, PC)**

**Nelle gare di sbandata sono fondamentali la velocità con cui si affrontano le curve e l'inclinazione della vettura durante la derapata. Con un po' di pratica è possibile portarsi a casa grosse quantità di punti Stile**

Il cuore di *Need for Speed Underground* è la metropoli. Non solo per i rimandi alla 'street culture' che permeano l'intera esperienza di gioco, ma anche e sopratutto in termini di gameplay. Nel titolo EA non esistono veri circuiti, ma solo strade, vicoli o piazze. I coders hanno di fatto creato una città virtuale per poi ricavare al suo interno decine e decine di tracciati differenti. Qui il giocatore dovrà conquistarsi fama e rispetto nell'esclusivo mondo degli street racer, partendo con una macchina di serie e pochi spiccioli in tasca. L'obiettivo è uno solo: diventare il pilota numero uno della west coast americana.

Il battesimo della strada passa per quattro diversi tipi di competizione: sfide su circuiti cittadini o a tappe, prove di accelerazione e gare di sbandata. Imponendosi sugli avversari si guadagnano crediti spendibili per incrementare le prestazioni del proprio veicolo o per acquistare una vettura più performante. L'economia di gioco non si poggia però sul solo denaro. Trattandosi di corse clandestine, l'istrionismo alla guida e la gloria giocano un ruolo fondamentale. Azioni spericolate come la sbandata controllata o l'attraversamento di una scorciatoia, sono remunerate con punti Stile, a loro volta traducibili nella possibilità di personalizzare la propria vettura con aerografie, neon e una miriade di altri gadget. Tanto più saranno appariscenti le proprie decorazioni, maggiori saranno i punti Stile ricavabili nelle gare successive. In questo modo il giocatore è incentivato a curare costantemente il fattore estetico del proprio mezzo, invogliato dalla prospettiva di nuove e più stravaganti personalizzazioni. Non è un caso dunque che la messa a punto delle automobili sia sacrificata in favore di un vastissimo repertorio di accessori dalla valenza prettamente estetica.

Questo gusto per l'eccesso in fase di allestimento si esprime ancor più ostentatamente una volta scesi in pista. *Underground*



"Il giocatore è incentivato a curare il fattore estetico del proprio mezzo, invogliato dalla prospettiva di nuove e più stravaganti personalizzazioni"

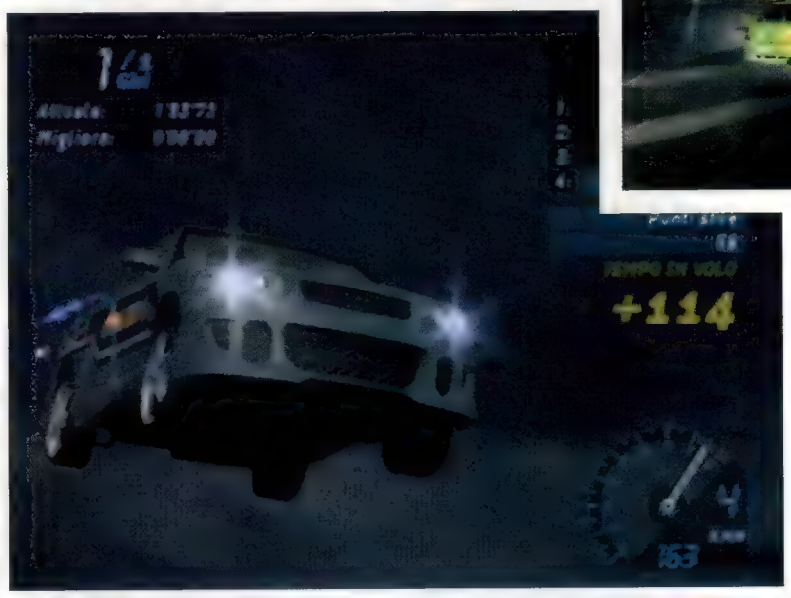
punta tutto sulla frenesia dell'azione e sulla spettacolarità delle evoluzioni eseguibili, con il realismo inevitabilmente messo in secondo piano. Al pilota virtuale è richiesto di spingersi a velocità imbarazzanti in mezzo al traffico cittadino, esibendosi in una danza composta da derapate chilometriche e salti vertiginosi. Un esempio esplicativo della filosofia di gioco voluta da Electronic Arts è il ruolo a cui è relegato il controllo elettronico di trazione: la possibilità di disabilitarlo non deve essere intesa come una concessione al realismo, ma al contrario come un incentivo a prodursi in una guida ancora più estrema e, in termini di punteggio, redditizia.

L'ambientazione scelta dagli sviluppatori, per quanto suggestiva, ha però influenze negative sull'appagamento ludico. Il fatto di correre in notturna su strade trafficate rende difficoltoso l'orientamento e accresce il rischio di collisioni con vetture 'civili'. Il primo problema è stato arginato con l'utilizzo di una vistosa segnaletica verticale, il cui compito è parzialmente vanificato dal pesante uso del blur che impasta oltremodo l'orizzonte. Nel secondo caso, invece, la frustrazione del giocatore è ulteriormente accresciuta dalla malignità con cui il (poco) traffico è distribuito sul percorso. Spesso e volentieri ci si trova coinvolti in schianti coinvolgenti vetture solitarie che sbucano improvvisamente da vie laterali, o che si frappongono tra la propria auto e il suolo durante la fase di atterraggio a seguito di un salto. Per quanto il problema sia fisiologico nel sottogenere dei racing game metropolitani, veder sfumare una vittoria all'ultima curva per colpe non proprie rimane comunque avvilente.

Il vero tallone d'Achille della produzione EA, tuttavia, risiede nel comparto tecnico. Sebbene **Videogiochi** sia solita guardare più alla sostanza che alla forma, non si può davvero chiudere un occhio di fronte ad una così grave mancanza di fluidità. È sconsolante vedere con che frequenza la soglia dei 25 frame al secondo venga disattesa. Del resto questo sembra essere il prezzo da pagare per la sontuosità, a tratti perfino eccessiva, delle ambientazioni di gioco. Il complesso urbano approntato da EA è avvolto da una quantità enorme di superfici riflettenti e sorgenti di luce, mentre imponenti costruzioni si stagliano all'orizzonte. L'effetto complessivo è barocco e patinato, nonché molto simile alla fotografia di pellicole come 'The Fast and the Furious'.

I difetti, per quanto vistosi, di *Need for Speed Underground* non sono sufficienti ad affossarne gli evidenti pregi. Al giocatore disposto a sorvolare sulle incertezze del motore grafico, infatti, si schiuderanno le porte di un'esperienza tanto immediata quanto appagante e duratura. Sebbene i fasti arcade di *Burnout 2* siano lontani, **Videogiochi** riconosce alla fatica Electronic Arts una meritata piazza d'onore.

Voto: Sette su dieci



(a sinistra) La stravaganza estetica della propria vettura è direttamente proporzionale alla quantità di punti Stile posseduti. Un fattore che giocherà un ruolo fondamentale nel gioco in rete poiché il corridore esperto sarà subito distinguibile dal novellino. (a destra) Le vittorie più eclatanti faranno guadagnare al proprio bolide la copertina di una rivista di settore

## Strappa l'asfalto

La modalità Accelerazione rappresenta un riuscito diversivo alle competizioni di stampo classico. Qui l'enfasi è posta sul tempismo nel cambio di marcia. Lo sterzo è adibito al solo spostamento laterale da una corsia all'altra, mentre la vettura avanza a tutta velocità esclusivamente in linea retta. Un indicatore a video segnala con una luce verde il momento più opportuno per cambiare rapporto, mentre l'utilizzo del NOS permette un subitaneo quanto effimero aumento di velocità. Ma guai a tenere gli occhi incollati sul contagiri: le collisioni con l'ignaro traffico cittadino pendono come una spada di Damocle sulla testa di ogni pilota. Non a caso il primo a tagliare il traguardo è spesso anche l'unico.

# Gladius

Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **LucasArts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **4 (Xbox, GC), 2 (PS2)**

**L'aspetto dei membri del party è altamente personalizzabile. È possibile persino cambiare il colore dei vestiti**

Il gioco di ruolo strategico è una vera e propria bestia nera per il videogiocatore occidentale. Salvo poche eccezioni, la maggior parte dei titoli del genere si rivolge solo ad una frangia limitata degli estimatori del genere classico, sia esso di scuola occidentale o nipponica. *Gladius* è una di quelle eccezioni. La sua atipicità consiste nell'obiettivo di introdurre al genere il neofita, offrendo al tempo stesso quella profondità e quella strategia che il veterano pretende. Due qualità apparentemente inconciliabili, eppure LucasArts è riuscita in quello che può considerarsi un piccolo miracolo.

*Gladius* può essere affrontato con uno tra due personaggi, Urlan e Ursula. Oltre a rappresentare due punti di vista differenti sullo sviluppo della storia, la scelta in favore dell'uno o dell'altra determina anche il livello di difficoltà del gioco, normale nel caso di Urlan e più semplice per Ursula. Chiunque abbia giocato *Tactics Ogre* o *Final Fantasy Tactics* si sentirà immediatamente a casa provando *Gladius*, al punto da prevedere quasi tutte le nozioni illustrate nel lunghissimo tutorial d'apertura. Durante i combattimenti, tutti i membri delle fazioni in lotta (che possono essere anche più di due) sono come pedine su una scacchiera soggette a delle regole. Il numero di variabili è discretamente elevato senza mai addentrarsi nella complessità dei capolavori Square Enix. Solo pochi, ma determinanti fattori vanno tenuti in considerazione. Le classi dei personaggi sono regolate da rapporti che influenzano il confronto diretto, così come le armi impugnate. Anche la conformazione del campo di battaglia ha la sua rilevanza. Un suolo accidentato limita la strada percorribile in un singolo turno rispetto ad uno pianeggiante. Non solo. I colpi vibrati da una posizione più elevata rispetto al bersaglio designato risultano più efficaci di quelli eseguiti dal basso. Decisiva, infine, la direzione dell'attacco. Un personaggio sorpreso di lato o alle spalle è nettamente più vulnerabile di uno affrontato frontalmente.

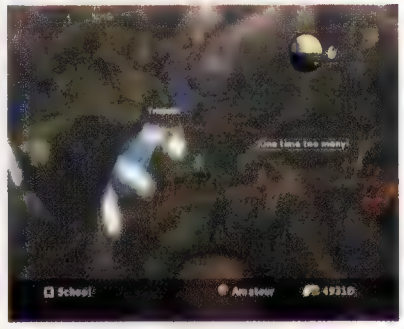
Tuttavia, laddove questi fattori hanno la massima rilevanza durante gli scontri casuali occorrenti sulla mappa, nelle arene entra in gioco un'importante condizionale: il tifo degli spettatori. In quei luoghi si combatte per lo spettacolo. Chi fa divertire la folla in delirio con il proprio coraggio ne guadagna la simpatia, mentre una condotta di gioco vigliacca ne abbassa il gradimento (mostrato su schermo da apposite barre segnaletiche). A seconda dell'incitamento ricevuto, i partecipanti alla competizione guadagnano o perdono temporaneamente attributi quali intelligenza, forza o altro. I combattimenti scorrono generalmente in maniera sobria, senza doversi addentrare in un labirinto di regole, eccezioni alla regola ed eccezioni all'eccezione.

Dove il gioco riscatta la sua relativa elementarità è nell'abbondanza di alternative offerte nella fase di preparazione, soprattutto in riferimento al parco di guerrieri disponibili. In *Gladius* il giocatore ha la possibilità non solo di creare un proprio gruppo di alleati, ma addirittura è chiamato a creare dal nulla e a dirigere un'intera scuola di combattenti. Si tratta senza dubbio dell'aspetto più divertente del gioco e quello che più della stessa trama spinge a cimentarsi nell'infinità di tornei organizzati nelle città toccate lungo il cammino. Vincere le competizioni è l'unico modo per ottenere attestati e premi che accrescano il prestigio della propria scuola, consentendo di arruolare i gladiatori più forti e temuti che altrimenti non avrebbero nemmeno preso in considerazione di unirsi al party. A differenza di *Final Fantasy Tactics*, è possibile deviare con maggiore libertà dallo sviluppo della storia principale con l'intento di cimentarsi nella miriade di sottotrame o missioni di cui si viene a conoscenza parlando con la gente incrociata per strada o all'interno delle taverne. Per comodità, le informazioni apprese non vanno ricordate a memoria, ma compaiono fra le pagine del cosiddetto 'giornale' scolastico finché non vengono portate a termine le imprese a cui si riferiscono.

Il titolo LucasArts è insomma una sintesi riuscita tra il piacere per il combattimento strategico, la personalizzazione e le side quest. Sembra non esserci un limite alle cose da fare e allo stesso tempo sa esaltare il lato belligerante del giocatore così come un buon titolo strategico dovrebbe fare. E, questa volta, in maniera davvero accessibile a tutti.

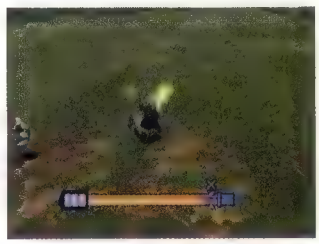
"L'obiettivo di *Gladius* è introdurre al genere il neofita, offrendo al tempo stesso quella profondità e quella strategia che il veterano pretende"

Voto: Sette su dieci



(a sinistra) Durante i vagabondaggi sulla world map (interamente in 3D) giorno e notte si avvicendano realisticamente influenzando la condotta degli NPC

È necessario prestare attenzione alla scelta dei guerrieri che si intende schierare in relazione al luogo dello scontro. Un lottatore messo fuori gioco in un'arena resta soltanto ferito, mentre nel mondo esterno è spacciato

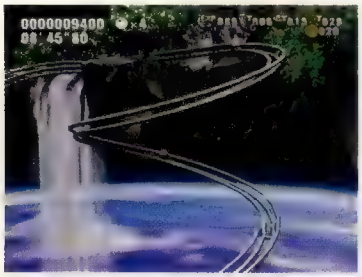


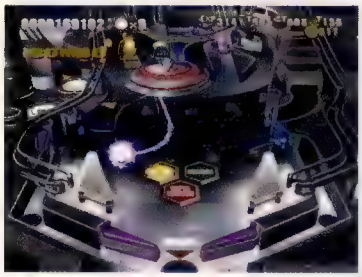
## Questione di tempismo

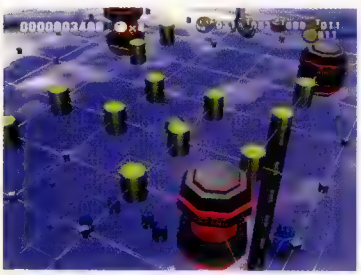
Dedicarsi ad un duello corpo a corpo è un'interessante opportunità per far pendere a proprio favore l'esito della battaglia. Una volta selezionato un bersaglio, compare su schermo una riga composta da tre colori: arancione, rosso e azzurro. Partendo da sinistra, un puntatore scorre velocemente verso destra. Premere il pulsante quando il puntatore è nella zona arancione (la più estesa) fa partire un colpo normale, laddove centrare la ridotta porzione rossa fa vibrare un colpo critico. La parte in azzurro, bastardamente posta subito dopo quella rossa, produce un colpo fiacco. Il meccanismo è regolato dal giusto equilibrio tra rischio calcolato e fortuna, senza compromettere il valore strategico dell'incontro.

# Flipnic

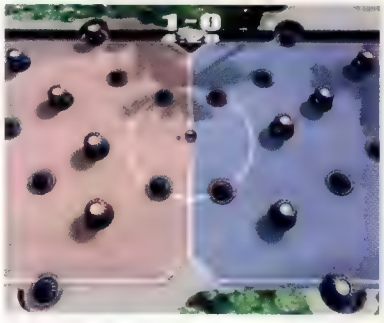
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

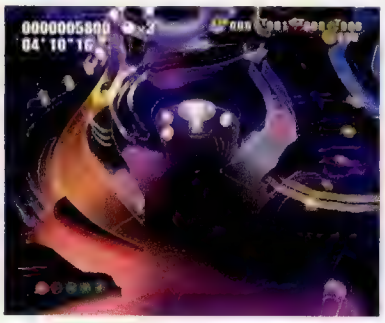






Occasionalmente, anche i respingenti passano sotto il controllo del giocatore consentendo di indirizzare la palla nella direzione voluta




(a sinistra) La modalità principale di *Flipnic* non offre sfortunatamente un'opzione multigiocatore. Due avversari possono ad ogni modo sfidarsi in appositi sottogiochi, uno dei quali consiste in una specie di calcio balilla con le sagome dei calciatori sostituite da dei respingenti

La divisione giapponese di Sony Computer Entertainment è da sempre impegnata in una sorta di talent scouting, attraverso la pubblicazione di titoli dalla scarsa risonanza presso il grande pubblico, ma caratterizzati da una spiccata originalità o da una consistente vena creativa.

Annunciato in sordina appena una settimana prima della sua effettiva commercializzazione, *Flipnic* rientra in questa categoria di titoli minori, spingendo il filone dei flipper impossibili al suo limite estremo. Il gioco abbraccia l'assurdità di *Devil Crash* (PC-Engine) e la struttura a più livelli di *Pinball Quest* (Amiga).

Definire flipper le quattro tavole di gioco presenti in *Flipnic* significa fare un torto al prodigioso lavoro degli sviluppatori giapponesi. Si tratta piuttosto di veri e propri ambienti, su cui sono state costruite complesse impalcature poligonali fatte di una trentina di aree interconnesse da rampe, buche e corridoi, che si estendono in ogni direzione e angolazione. La complessità, e soprattutto la vastità, delle ambientazioni è tale da invitare alla consultazione delle mappe provvidenzialmente stampate sul manuale. Un fulgido esempio dell'atipicità delle tavole di *Flipnic* è quella ad ambientazione bucolica: un boschetto sospeso nel vuoto, ricolmo di vegetazione, farfalle e altri insetti che svolazzano indisturbati posandosi graziosamente sui respingenti.

Il giocatore accede a questi mondi per il piacere del punteggio più alto, ma non solo. Ciascuna tavola custodisce al suo interno numerosi obiettivi, una parte dei quali attivabili solo colpendo bersagli in sequenza o raccogliendo monete. Nel corso del gioco lo schermo è testimone di eventi di varia natura interferenti con il movimento della sfera: UFO che sorvolano la superficie di gioco scaricando raggi laser sulla tavola, o scimmie che saltellano per lo schermo in cerca di banane, rappresentano la norma in *Flipnic*.

I parametri fisici soggiacenti al movimento della sfera le conferiscono un comportamento realistico, valorizzato dalla più ampia varietà di situazioni mai viste in un flipper. Nello stage spaziale, una delle tavole è una gigantesca calamita annodata su se stessa, con la sfera che rotola verticalmente incollata alla sua superficie interna. Nel livello silvestre è possibile far scivolare la sfera lungo il corso d'acqua di una cascata. Ma l'adattamento a queste estreme condizioni inerziali e gravitazionali si dimostra sempre convincente e accattivante.

Onirico e surreale, *Flipnic* è uno spettacolo visionario con pochi termini di paragone, la cui estrema atipicità lo rende un acquisto fortemente consigliabile a tutti. Appassionati del genere e non.

Voto: Sette su dieci

# Con la RIVISTA per chi gioca alla GRANDE, questo mese:

# ROGUE SPEAR

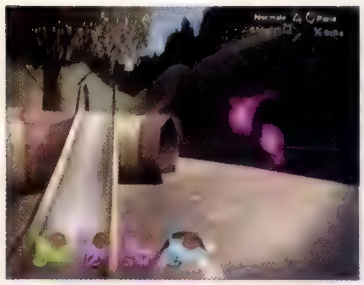
## L'ECCEZIONALE SPARATUTTO CHE UNISCE AZIONE E STRATEGIA

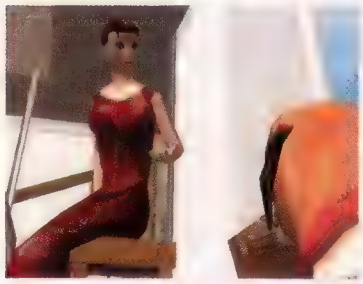
**RIVISTA +**
**GIOCO COMPLETO +**
**DVD A SOLI € 7,70**
**OPPURE**
**RIVISTA +**
**GIOCO COMPLETO +**
**2 CD A € 6,70**

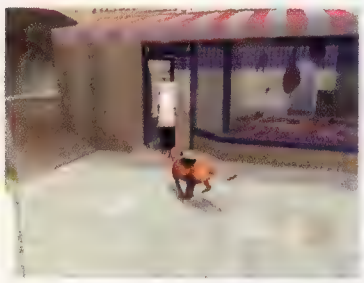
future games

# Dog's Life

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Frontier Developments** Multiplayer: **No**







Graficamente il gioco si attesta su livelli meno che mediocri per realizzazione tecnica e ispirazione

Nella modalità odor-visione presente in *Dog's Life* viene simulata anche la percezione che un cane ha dell'ambiente, con una marcata diminuzione d'intensità del colore

## La legge del più forte

La maggior parte degli odori si presenta come un ammasso gassoso in quattro colorazioni differenti, fluttuante a pochi centimetri dal terreno. Annusando ogni odore, Jake accede a speciali mini-giochi in cui sfida gli altri animali. Si tratta di eventi semplici, che vanno dalle gare di tiro alla corda, in cui occorre premere velocemente un tasto del joypad come nel vecchio *Combat School*, alle 'competizioni urinarie' con obiettivo la conquista del territorio. Se Jake ha la meglio sull'avversario, si guadagna il diritto di manovrarlo per un limitato periodo di tempo, in modo da sfruttare le qualità dell'animale sconfitto nella caccia agli ossi altrimenti inaccessibili.

Nei mesi che hanno preceduto la sua commercializzazione, *Dog's Life* sembrava un raggio di sole che avrebbe rischiarato un panorama oscurato dal grigiore della banalità. Il giocatore è chiamato a indossare il pelo di Jake, un randagio delle campagne del Midwest, nel suo viaggio verso la città in cerca di Daisy, la cagnolina della quale è innamorato. La novità di cui il gioco di David Braben si fa portatore consiste nella fedele rappresentazione della quotidianità della vita di un cane, nel permettere all'utente di viverne gli eventi di una giornata tipo. A tal fine è stata studiata una modalità chiamata odor-visione. Premendo il tasto triangolo, la visuale passa dalle spalle di Jake ad una in soggettiva, che mostra il mondo così come lo vedono i suoi occhi e soprattutto… il suo naso. Sullo schermo si aggiungono anche gli odori delle persone o degli oggetti presenti nell'ambiente, invisibili nella canonica inquadratura in terza persona.

Jake si muove lungo 18 livelli 3D dalla discreta estensione, all'interno dei quali ha piena libertà di esplorazione. Abbaia, salta, si accuccia, scava nel terreno, afferra oggetti e si serve di queste ed altre azioni per cercare ossi, proprio come farebbe un cane qualsiasi. Alcuni sono nascosti o situati in locazioni impervie, elemento che costringe Jake a perlustrare accuratamente l'area che lo circonda risolvendo enigmi occasionali o misurandosi in vere e proprie sezioni platform. Un numero consistente di ossi viene elargito dagli esseri umani in cambio dello svolgimento di mansioni, quasi sempre basate sul recupero di oggetti. Ed è qui che entra in gioco l'odor-visione. Dopo aver ricevuto un incarico, Jake memorizza l'odore della persona che glielo ha assegnato così da poterne seguire le tracce (mostrate su schermo come orme sul terreno), dando modo di risalire alle locazioni precedentemente visitate dall'individuo in difficoltà e, quindi, di risalire ai beni da lui smarriti.

C'è ben poco di innovativo in *Dog's Life*. L'originalità del gioco è più millantata che effettiva. L'impressione è quella di un team che si è sforzato di differenziare la propria creazione complicando infruttuosamente la classica formula del gioco di piattaforme senza l'ispirazione di genuine esigenze creative. Inoltre, un conto è cercare di distinguersi dalla massa, un altro è far convergere tali sforzi in un gioco che sappia anche divertire. Da questo punto di vista, il titolo Sony si attesta su livelli poco più che modesti, sviluppandosi come un incrocio incolore tra *Spyro the Dragon* e *Haven: Call of the King*, con la sola variante dell'odor-visione.

Voto: Cinque su dieci

# EyeToy: Groove

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **London Studio** Multiplayer: **2-4**

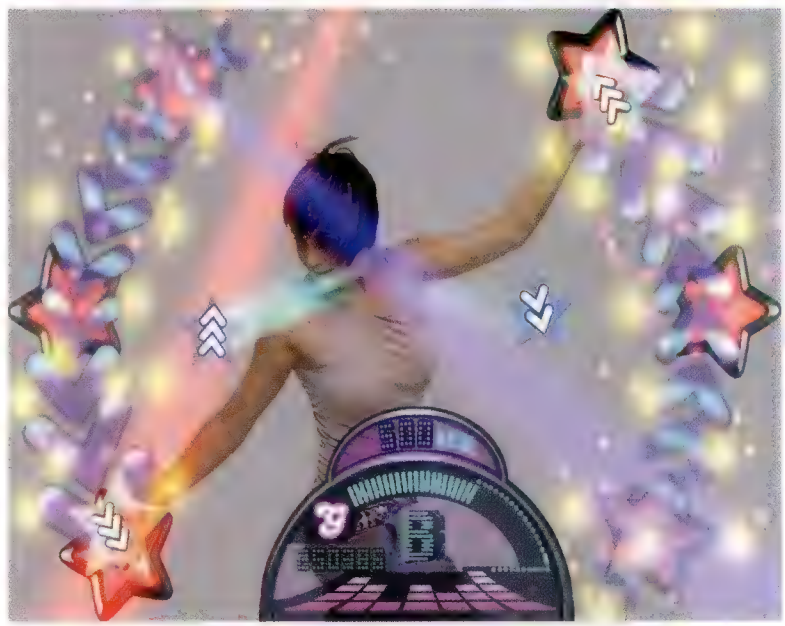
*EyeToy: Groove* è un calcio in faccia a chi piange la morte della creatività nel videogioco. Una tecnologia non rivoluzionaria, una meccanica elementare, ma un gioco che, nonostante la sua natura di rhythm game, riesce a proporre una nuova modalità d'interazione. E soprattutto una quantità notevole di ludogodimento.

La dinamica dell'opera London Studio è simile a quanto precedentemente sperimentato in *EyeToy: Play*. La telecamera inquadra il giocatore, il giocatore interagisce direttamente con gli oggetti su schermo. Mentre il brano musicale detta il tempo, piccole icone originano dal centro del video, divergendo verso uno dei target laterali. Al momento della sovrapposizione, il giocatore è chiamato a colpire i target. Ma non solo. Alle icone semplici si affiancano icone a tempo e frecce a rotazione. Le prime richiedono di mantenere la mano sul target fino alla loro esplosione. Le seconde impongono di seguire l'arco descritto dal loro movimento.

Oltre alla modalità in singolo, nella quale cimentarsi liberamente sui brani disponibili, *EyeToy: Groove* punta violentemente sul multiplayer. Il gioco in coppia, con due persone contemporaneamente su schermo, offre una modalità cooperativa (dove le numerose icone impongono di dividersi i compiti) ed una competitiva (nella quale ognuno è chiamato a colpire le icone del proprio colore). La modalità Torneo, aperta a quattro partecipanti, offre minigiochi da affrontare a rotazione, tra prove di memoria e di precisione.

*EyeToy: Groove* dimostra che comportarsi in modo ridicolo può essere divertente. Il giocatore principiante rincorre anarchicamente le icone su schermo, contribuendo all'incremento dell'entropia dell'universo. Il professionista elabora, approfondisce, risolve, per poi esibirsi in performance di ballo dall'assoluta armonia. La buona rilevazione del movimento, unita alla naturalezza del gesto atletico, supera per intuitività i rhythm game con dancing mat, soprattutto grazie alla presenza di un feedback continuo su schermo. L'azione gratifica, il perfezionamento coinvolge. E la presenza di una quantità massiccia di persone nei dintorni del ballerino amplifica l'esperienza di gioco. Manca la complessità scenografica dei rhythm game Konami, mancano modalità ed opzioni più evolute, ma tutto quanto è su schermo arriva direttamente all'anima. E soprattutto all'apparato cardiocircolatorio. *EyeToy: Groove* è rivelazione. Esattamente come il surf in 'Point Break'. Può non colpire, ma anche cambiare la prospettiva con la quale si guarda al videogioco.

Voto: Otto e dieci



Oltre alle normali modalità di gioco, *EyeToy: Groove* mette a disposizione un generatore di sequenze, una modalità calorie e una sezione nella quale ascoltare le tracce mentre si sperimentano gli effetti speciali. All'interno del disco sono presenti anche alcuni video musicali

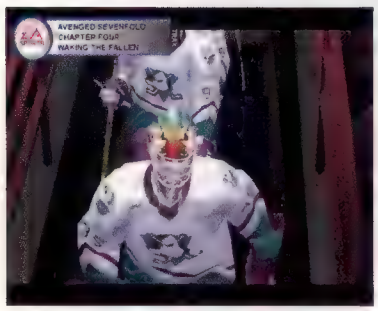
Durante la partita, il giocatore è chiamato a posare per foto e brevi video, entrambi salvabili su memory card al termine del brano musicale. Nella sezione dedicata è inoltre possibile registrare videomessaggi della durata massima di 60 secondi, equivalenti a circa 8MB di spazio su memory card

## Track List

I brani inseriti all'interno di *EyeToy: Groove* attraversano periodi storici e generi musicali. Da 'Starlight' (The Supermen Lovers) a 'Y.M.C.A.' (Village People), da 'Deeper Underground' (Jamiroquai) a 'We are Family' (Sister Sledge), passando per 'Praise You' (Fatboy Slim), 'Music' (Madonna) e 'Aserejé' (Las Ketchup). Oltre 25 brani, alcuni dei quali da sbloccare, con pattern differenti a seconda del livello di difficoltà selezionato. La modalità 'dinamica' permette di ottenere sequenze con complessità coerente alla performance del giocatore.

# NHL 2004

Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), GameCube, Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-8**



Nonostante il motore grafico non abbia alcun problema a riprodurre la frenesia propria dell'hockey su ghiaccio, l'impostazione di base relativa alla velocità di gioco è curiosamente bassa e va innalzata per godere appieno della simulazione

I combattimenti beneficiano di un'impostazione basata in larga parte su spinte e strattonamenti, il che li rende estremamente simili alle caotiche risse che caratterizzano l'hockey

## Controllo totale

Il cuore di *NHL 2004* è indubbiamente la modalità Dynasty, tramite la quale è possibile calarsi nel duplice ruolo di presidente e allenatore della propria squadra. In tal modo l'utente può gestire praticamente tutti gli aspetti della società, dalle compravendite all'acquisto delle attrezzature, passando per l'acquisizione di contratti di ogni tipo e per la conquista dei punti esperienza necessari a guadagnarsi la fiducia di uno staff via via più competente. Sebbene appaia un po' limitata sotto certi aspetti, in particolare per quanto riguarda alcune ingenuità in fase di attività sul mercato degli atleti, la modalità Dynasty non manca di esaltare per via del controllo totale che offre al giocatore, realmente responsabile in tutto e per tutto delle sorti del suo team.

L'hockey su ghiaccio è uno sport per veri duri, è risaputo. Ed anche EA, dopo l'escursione in campo vagamente arcade di *NHL 2003*, sembra essersene definitivamente resa conto. *NHL 2004*, infatti, pone la massima enfasi sul realismo e sulla rudezza del gioco di squadra più veloce del mondo, anteponendo l'efficacia delle strategie allo stile e la potenza nei contrasti alle finezze per palati delicati. Evoluzione, questa è la chiave: l'hockey su ghiaccio è cambiato, negli ultimi anni, e con esso la serie *NHL*.

Un'intelligenza artificiale molto più 'aperta' e fantasiosa a disposizione degli atleti controllati dalla CPU costituisce indubbiamente un ottimo inizio per quella che vorrebbe essere (e in effetti lo è) una mezza rivoluzione per un franchise storico come *NHL*. Gli avversari, ora, attaccano con maggiore inventiva, difendono in maniera quasi asfissiante, interferiscono su tutti i passaggi, reiterano ad oltranza i contrasti e chiudono tutte le corsie libere, interpretando correttamente il gioco dell'utente. Questi, da parte sua, deve assolutamente avere ben chiaro in mente cosa sta facendo, dato che le posizioni e i ruoli hanno acquisito un'importanza vitale: girovagando a caso, in altre parole, si rischia di andare a sbattere il muso contro i propri compagni, ligi agli schemi e inappuntabili nell'applicarli. E non è tutto: l'attrito dei pattini e del puck con il ghiaccio è stato rivisto, con il disco che appare molto più selvaggio di quanto non sia mai stato in passato e scivola via al minimo errore nel controllo. I comandi, da parte loro, sono stati approfonditi per quanto riguarda i contrasti (gestibili separatamente dal movimento) e i passaggi, che oltre ad aver subito un realistico crollo verticale in quanto a precisione devono ora essere caricati con accuratezza e indirizzati coscienziosamente, nonché liberati alla giusta altezza (rasoterra o al di sopra delle stecche degli avversari). Ne risulta una simulazione più accurata, più difficile e più soddisfacente una volta compresa a fondo, con il valore aggiunto rappresentato dall'introduzione delle maggiori leghe europee, di ogni tipo di competizione possibile e immaginabile e di una valanga di opzioni, grazie alle quali l'utente può davvero personalizzare ogni singolo aspetto del gioco.

Grafica e sonoro, infine, sono come sempre ai massimi livelli: le animazioni, fluide e ben articolate, restituiscono appieno la fisicità dell'hockey, mentre i numerosissimi dettagli su volti e divise, il commento, gli effetti sonori e l'immancabile pletora di musica su licenza proiettano il giocatore direttamente sul ghiaccio, proprio in mezzo ai migliori. Esattamente dove merita di stare *NHL 2004*.

Voto: Otto su dieci

# Ford Racing 2

Sistema: **PlayStation2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Empire Interactive** Sviluppatore: **Razorworks Studios** Multiplayer: **2 Splitscreen**

Dopo la deficitaria esperienza di *Total Immersion Racing*, Razorworks ritenta la strada del racing game. Visti i poco brillanti esiti del progetto precedente, questa volta gli sviluppatori britannici hanno impresso una svolta decisa alla propria visione delle quattro ruote digitali: messe al bando le velleità simulative, si è dato largo spazio alla frenesia del gioco di guida arcade.

Il titolo Empire rappresenta un vero e proprio museo interattivo della leggendaria casa nordamericana. Il parco vetture, infatti, ripercorre l'ultimo mezzo secolo di storia Ford, ponendo alla guida di trentacinque modelli differenti. Si va dalla Ford Coupè del '49 alla nuovissima Ford GT (in commercio a partire dal 2005), passando per le Mustang e le avveniristiche concept car. Il modello di guida scelto da Razorworks coniuga con successo immediatezza e verosimiglianza. Le pesantissime muscle-car del passato, per esempio, si coricano sugli ammortizzatori e sovrasterzano in maniera analoga alle loro controparti reali, mentre i mezzi più recenti trasmettono a dovere la loro maggiore rigidità. Pertanto il feeling con la vettura è sin dal principio appagante, senza però scadere nella superficialità.

Appurata la bontà dell'esperienza di guida, ciò che manca a *Ford Racing 2* per elevarsi dalla media è una valida struttura di gioco. All'utente è richiesto di affrontare otto differenti tipologie di gara. Queste includono le classiche competizioni contro altre vetture, prove a tempo o test di abilità alla guida. Ne consegue un'organizzazione che riprende e diluisce la sezione delle patenti vista in *Gran Turismo*, costringendo il giocatore ad affrontare le solite sfide con ogni combinazione di vetture e tracciati. Sebbene la cosa risulti inizialmente piacevole, già dopo pochissime ore di gioco diventa manifesta la ripetitività e la scarsa inventiva delle situazioni offerte. E certo le varianti rappresentate dalle sezioni off-road o dalle competizioni di stock-car non bastano a risollevare un livello di interesse ormai sfociato nella noia.

*Ford Racing 2* è un prodotto realizzato con una certa competenza, tanto sul versante tecnico quanto su quello strettamente ludico. La mancanza di inventiva, aggravata da un concept ripetitivo e da un track design di routine, lo rendono però un'esperienza piacevole solo sul brevissimo termine. La presenza dei diritti esclusivi di una casa automobilistica, per quanto prestigiosa, non sono sufficienti a farlo brillare nell'affollatissima categoria dei racing game.

Voto: Cinque su dieci

(a sinistra) La sezione multiplayer è oltremodo scarna. Delle otto prove presenti nel gioco, solo due sono fruibili sfidando un amico. Dal punto di vista tecnico, invece, lo splitscreen non porta a compromessi in termini di fluidità

I pick-up sono le vetture più ostiche da controllare. Un compito ancora più arduo se si gareggia su fondo sterrato, complici la superficie sdrucciolevole e la naturale tendenza del veicolo al sovrasterzo

## Stelle del cinema

Una categoria di vetture presenti nel gioco (le cosiddette Movie Stars) annovera tra le proprie fila bolidi passati alla storia in quanto 'protagonisti' di lungometraggi o serie televisive. È il caso della Gran Torino, dal serial 'Starsky & Hutch', o della '68 Mustang GT guidata da Steve McQueen lungo le colline di San Francisco in 'Bullitt'. Parlando di macchine sportive non poteva mancare James Bond: la '71 Mustang Mach 1 e la 2003 LE Thunderbird sono apparse rispettivamente in '007 Una cascata di diamanti' e '007 La morte può attendere'. Si segnala, infine, la '73 Mustang Mach 1 di 'Fuori in 60 secondi', blockbuster hollywoodiano con protagonista Nicolas Cage.

La storia di...

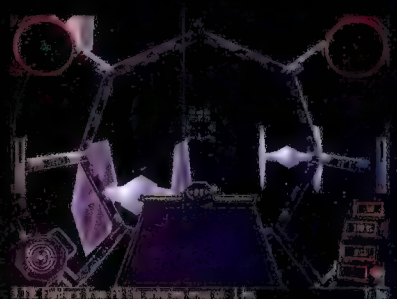
# Star Wars: TIE Fighter

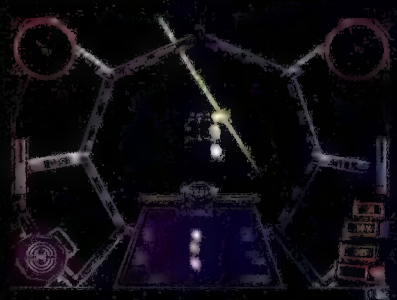
Quando LucasArts era ancora lungi dall'invadere il mondo dei videogiochi con prodotti sulla cui qualità **Videogiochi** preferisce soprassedere, Totally Games realizzava uno dei migliori spin-off mai scaturiti dall'universo di 'Guerre Stellari'...

Formato originale: **PC**
Produttore: **LucasArts**
Sviluppatore: **Totally Games**
Origine: **USA**
Data di pubblicazione originale: **1994**

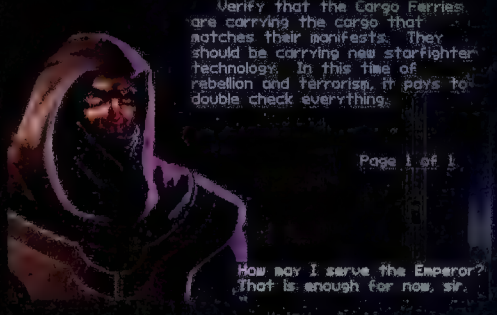
Le parole con cui si apriva il gioco erano naturalmente familiari a tutti: "Tanti anni fa, in una galassia lontana lontana...". Ma le frasi successive, accompagnate da quella colonna sonora, ricordavano che il titolo LucasArts avrebbe offerto una prospettiva nuova sull'universo di 'Guerre Stellari': "Durante la battaglia di Yavin, terroristi ribelli, aiutati da spie e traditori dell'Impero, hanno colpito con codardia il nuovo simbolo del potere Imperiale... la Morte Nera!".

Sebbene la storia dei videogiochi ricordi decisioni analoghe, quella di raccontare la vicenda dagli occhi dei cattivi è stata una mossa coraggiosa da parte di un publisher che doveva ancora comprendere a fondo il potenziale marketing dei videogiochi. Eppure questo diede vita ad uno dei più pregevoli titoli di 'Guerre Stellari' mai realizzati, un gioco che migliorava la formula vincente del suo predecessore, l'eccellente *X-Wing*, in ogni singolo aspetto.





Uscito inizialmente su floppy, il gioco venne poi lanciato su un CD-ROM con missioni extra e un doppiaggio audio a sublimare il tutto




"Fu una decisione assolutamente rischiosa da parte nostra", afferma **Larry Holland**, fondatore di Totally Games. "Ma ho sempre saputo che ogni storia ha due facce. C'è voluta una discreta opera di convincimento quando ho proposto l'idea ai ragazzi del marketing, ma alla fine hanno accolto il progetto abbastanza in fretta. Pensavamo di affrontare lo sviluppo di petto, sfruttando la posizione vantaggiosa dell'Impero senza ledere la coerenza di questa grande saga. E quando ci siamo avventurati più a fondo nella storia, abbiamo potuto apportare diverse sfumature, per cui all'interno dell'Impero c'erano persone buone e persone cattive in conflitto fra loro, il che ha aggiunto una nuova dimensione alla guerra contro l'alleanza dei Ribelli".

## L'impero colpisce ancora

Non era la prima volta che Holland si rendeva conto che c'erano due versioni di ogni storia. Il suo rapporto di collaborazione con LucasArts durava da sette anni, durante i quali aveva realizzato simulazioni di combattimento aereo ambientate nella Seconda Guerra Mondiale: *Battlehawks 1942*, *Their Finest Hour: The Battle of Britain* e *Secret Weapons of the Luftwaffe*. "Ognuno di questi titoli descriveva il conflitto da un duplice punto di vista", spiega. "Proponevano l'arsenale, gli aerei e ogni contenuto da una doppia prospettiva. *The Battle of Britain*, ad esempio, offriva la prospettiva della RAF e quella della Luftwaffe. Quando sono passato a *Star Wars*, è stato per me molto naturale mettermi idealmente 'a capo' dell'Impero e riconsiderare l'operato dei Ribelli dal suo punto di vista".

Altre caratteristiche vincenti di *TIE Fighter* erano gli obiettivi secondari e, per la gioia dei fan di 'Guerre Stellari', la presenza di astronavi prototipo

Sebbene piuttosto grezza per gli standard odierni, la grafica del gioco riesce ancora a trasmettere la sensazione di maestosità dell'universo di 'Star Wars' e delle sue spettacolari astronavi

Eppure la libertà creativa avuta nel realizzare *TIE Fighter* dimostra quanto fosse ancora agli albori lo sfruttamento videoludico della licenza di 'Guerre Stellari'. Negli anni in cui Holland faceva gavetta con simulazioni aeree storiche, LucasArts (anzi, Lucasfilm Games, come si chiamava all'epoca) non aveva nemmeno i diritti legali per realizzare i giochi basati su quei film. Prima di *X-Wing*, c'era stata solo una manciata di videogiochi di 'Guerre Stellari': il coin-op di Atari (e relativa conversione casalinga di Broderbund), la trilogia per console di Parker Brothers e i platform di *Super Star Wars* (JVC).

*X-Wing*, prodotto quando LucasArts ebbe finalmente avuto in mano i diritti, viene ricordato da Holland come "un'evoluzione naturale del processo di mutuo rispetto e fiducia che esisteva grazie al fatto di aver lavorato insieme per sette anni. Dopo aver cercato di creare esperienze divertenti lavorando su basi storiche per diversi anni, cominciavo a sentirmi un po' limitato. Spostandoci su 'Guerre Stellari', sebbene ci fosse comunque una certa somiglianza con la Seconda Guerra Mondiale in termini di conflitto 'ravvicinato', essendo allora i primi anni '90, l'idea di colmare l'ampio e vuoto universo di Guerre Stellari concedeva un sacco di libertà".

Quello era anche un periodo in cui il potenziale tecnologico dell'hardware stava per esplodere. *Doom II* aveva appena inaugurato i deathmatch in rete, mentre titoli come *Rebel Assault* testimoniavano le potenzialità del CD-ROM. E i giochi potevano ancora essere realizzati in tempi relativamente brevi. *TIE Fighter* venne portato a termine in poco più di un anno essenzialmente dallo stesso team di otto persone responsabile di *X-Wing*, pur lavorando contemporaneamente a diverse espansioni per *X-Wing*.

## La minaccia fantasma

Il successo di *X-Wing* determinò pro e contro per il team. I nuovi uffici, per esempio, comportarono alcuni problemi. "Mentre realizzavamo *X-Wing*, stavamo in questa casa che avevo affittato", spiega Holland. "Ma spostandoci su *TIE Fighter* il nostro team è cresciuto un po' e per la prima volta [nella nostra storia] avevamo veramente degli uffici. Dei *veri* uffici. Un paio di mesi dopo il trasloco, mettemmo il nostro nome fuori dalla finestra, annunciando che eravamo una casa di software. Due o tre mesi dopo qualcuno entrò negli uffici e rubò tutti i nostri computer. Qualcuno aveva scavato un buco nel muro di un ufficio adiacente al nostro e aveva così aperto la porte, spazzolando praticamente tutto. Ad un tratto ci trovammo seduti lì, con una demo da consegnare in una settimana, e senza computer! Dopo quell'episodio, abbiamo sempre cercato di tenere un profilo molto

basso". Meno male che avevano fatto una copia di backup di tutto.

Il vantaggio più grosso nell'aver già realizzato *X-Wing* stava nel fatto che la creazione di un seguito poteva semplicemente limitarsi ad un processo di miglioramento. Praticamente tutte le meccaniche alla base di *TIE Fighter* erano già presenti in *X-Wing*, sebbene in forma più grezza: l'aspetto strategico legato alla gestione dell'energia e alla rotazione degli scudi, per esempio, o la facoltà di impartire ordini ai propri compagni. "Come in ogni team, avevamo compilato una lista di cose che avremmo voluto aggiungere", ricorda Holland. "Quindi avevamo un sacco di idee, avevamo l'esperienza, avevamo la tecnologia e gli strumenti necessari con cui partire. Ecco perché il gioco è venuto così bene e in un periodo relativamente breve".

## L'attacco dei cloni

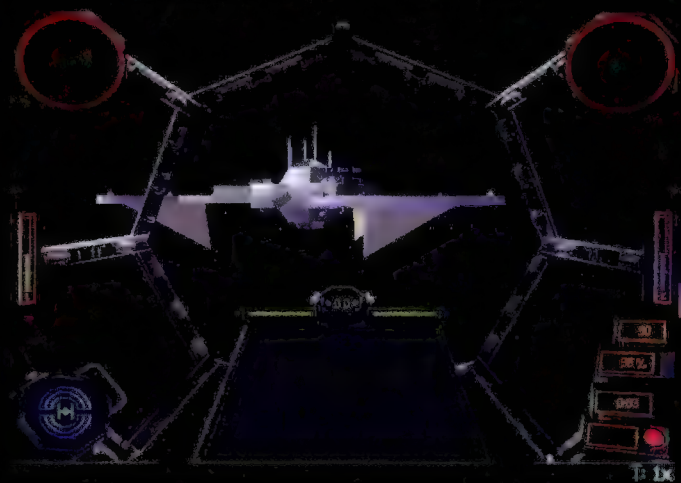
La differenza fondamentale fra i due giochi risiede comunque nel livello di difficoltà. Mentre *X-Wing* aveva qualche problema, *TIE Fighter* era, ed è tutt'oggi, un chiaro esempio di come si possa elaborare una curva d'apprendimento fluida ed elegante. Partendo dal tutorial e dalle simulazioni di combattimento fino alle battaglie dalla difficoltà crescente, un sistema di comandi che sembra utilizzare praticamente tutti i tasti della tastiera diventa rapidamente un tutt'uno col giocatore. "Sebbene quella curva d'apprendimento fosse una combinazione di bravura e fortuna, nel momento in cui iniziammo *TIE Fighter* avevamo già capito che realizzare una missione non significa semplicemente creare una serie di elementi, metterli insieme e sperare che il tutto funzioni", prosegue. "Ci vogliono settimane o mesi per fare in modo che una singola esperienza di cinque minuti funzioni alla perfezione. Uno dei problemi di *X-Wing* consisteva nel fatto che era davvero difficile capire cosa stesse accadendo. Il giocatore doveva affrontare le missioni una caterva di volte. Ho sentito di gente costretta a rigiocare le missioni 30, 40 o 50 volte [ride]".

Nonostante quest'esperienza, lo sviluppo di *TIE Fighter* non andò propriamente secondi i piani di Holland. "Ricordo che avevo programmato una vacanza da prendere non appena il gioco fosse andato in duplicazione: mia moglie era al settimo mese di gravidanza, quindi dovetti partire. Eravamo già via quando ricevetti una telefonata angosciata dal team di sviluppo, uno o due giorni dopo la data di duplicazione, che mi avvisava dell'esistenza di un bug dal potenziale catastrofico. Io ero lì che provavo a rilassarmi e a riposare ed ecco la peggiore telefonata che uno potesse immaginare di ricevere. Il bug proveniva, me lo ricordo ancora oggi, da una delle cose che abbiamo sempre cercato di implementare, ovvero far sì che i risultati di una missione condizionino quella successiva: quindi se il giocatore distrugge una nave in una missione, quella nave non dovrebbe apparire nella successiva. Ci eravamo avventurati nel territorio del game design complesso realizzando un elaborato sistema in virtù del quale le navi non apparivano nelle missioni più avanzate, ma questo bug malefico faceva scomparire le navi in missioni in cui era necessario che ci fossero per portarle a termine".

> "Mentre ero in vacanza ricevetti una telefonata, uno o due giorni dopo la data di duplicazione, che mi avvisava dell'esistenza di un bug dal potenziale catastrofico"

## Il ritorno dello Jedi

Risolto il problema, *TIE Fighter* divenne uno dei migliori giochi di 'Guerre Stellari' di sempre. Dal senso di coinvolgimento che si prova nel seguire da vicino un caccia nemico, alle missioni con obiettivi secondari ordinate dai fedeli dell'Imperatore, il gioco è incredibilmente coinvolgente, dall'inizio alla fine, e Holland lo ricorda, comprensibilmente, con immenso orgoglio. "Dal punto di vista del game design ne sono sempre stato molto soddisfatto, perché credo che offrisse un'esperienza esaltante e proponesse cose nuove, come gli obiettivi multi-livello", ricorda. "Uno dei traguardi raggiunti è stato dare l'impressione di partecipare a sequenze di combattimento dalla coreografia molto complessa. Il tutto dava proprio il senso della battaglia. Sono convinto che si adeguasse perfettamente alla meccanica dei giochi dell'epoca orientati all'azione, anche se ovviamente non aveva una modalità multigiocatore, caratteristica con cui *Doom* ha lasciato di sasso la gente". Anche quella lacuna, comunque, venne risolta con il seguito di *TIE Fighter*. Ma questa, come si suol dire, è un'altra storia...



Qual è il gioco della serie *X-Wing*/*TIE Fighter* preferito da Holland? "Preferisco leggermente *Alliance* perché ha il multiplayer. Ma *TIE Fighter* è solo un pelino sotto"

# Chronicles

## > 1989

Nel 1985 Broderbund pubblicava *Karateka*, opera prima di un giovane studente di psicologia. Un ragazzo come tanti, con la passione per il cinema e i videogiochi. Proprio nei confronti di quel ragazzo, di nome Jordan Mechner, il videogioco ha oggi un debito storico.

**Le mille e una notte**

C'era una volta, tanto tempo fa, il glorioso regno persiano. Costretto ad abbandonare la patria per combattere una guerra in terra straniera, il Sultano ne aveva affidato la guida al Gran Visir Jaffar, uno stregone ambizioso e dai poteri oscuri che tramava nell'ombra di unirsi in matrimonio alla bellissima figlia del suo signore. Ma il cuore di lei apparteneva ad un altro, uno straniero dall'aspetto di un principe e dall'animo altrettanto nobile. E principe sarebbe diventato se Jaffar, pazzo di rabbia per il rifiuto subito, non avesse fatto rinchiudere il rivale nelle segrete del palazzo reale, a marcire per il resto dei suoi giorni. Approfittando della sua prigionia, il Gran Visir impose alla principessa un ultimatum. Sposarsi con lui o morire. Un'ora di tempo per decidere. Un'ora sola, per il suo uomo, per liberarla. E un'ora sola, per il giocatore, di immersione irreversibile nell'avventura

### Prince of Persia

Produttore: **Broderbund**
Sviluppatore: **Jordan Mechner**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **Apple-II**

## 1992 - a

al suo stato quintessenziale. È in quest'atmosfera esotica da 'Mille e una notte' che si avviava *Prince of Persia*, un punto di svolta nell'evoluzione dell'intrattenimento elettronico.

Il capolavoro di Jordan Mechner stupiva il giocatore al primo impatto. Più precisamente nell'istante in cui il principe muoveva i primi passi sullo schermo. Per realizzare le sue animazioni, Mechner aveva adottato una tecnica denominata 'rotoscoping'. Dopo aver filmato il fratello in una serie di situazioni differenti, il programmatore newyorkese aveva riprodotto manualmente ogni fotogramma, in un vero e proprio processo di 'motion capturing artigianale'. Il risultato erano state animazioni dotate di una verosimiglianza straordinaria per l'epoca. Il principe poteva correre, avanzare a passi singoli, accucciarsi, saltare da fermo o in corsa, sapeva issarsi o discendere tenendosi appeso alle sporgenze delle piattaforme con una naturalezza mai ammirata prima.

I livelli di *Prince of Persia* erano suddivisi in schermate fisse, con ambientazioni caratterizzate per buona parte da pedane sensibili al peso. Alcune crollavano, rivelando baratri o altri pericoli, altre fungevano da interruttori per l'attivazione delle grate che sbarravano il

### Prince of Persia

Produttore: **Messiah**
Sviluppatore: **Red Orb Entertainment**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **Game Boy**

## 1992 - b

cammino. Ogni stanza era una diabolica trappola di morte, un puzzle a sé stante o una piccola parte di un enigma più grande, da analizzare in relazione a tutti gli altri congegni dello stesso livello. La struttura di gioco che ne derivava era di tipo 'trial and error'. Nei passaggi ancora ignoti, il giocatore moriva ripetutamente, acquisendo progressivamente coscienza dei meccanismi e dei pericoli, tra i quali le guardie da combattere a colpi di spada.

*Prince of Persia* era una fuga romantica costantemente in bilico tra la vita e la morte. Il coinvolgimento non scaturiva da sequenze d'intermezzo o dialoghi, ma dai memorabili eventi vissuti uno dopo l'altro durante l'avventura. Il contesto scenografico non era più un'entità al di sopra del 'gioco', finalizzato al potenziamento dell'atmosfera, ma una sua parte integrante.

La passione di Mechner per il cinema, unita al suo talento fabulatorio, mostrarono un modo nuovo di integrare l'azione con lo sviluppo della storia, cambiando per sempre il volto dell'action-adventure e ispirando un numero enorme di produzioni successive, da *Another World* a *Tomb Raider*, da *Flashback* ad *Ico*. Il titolo vide la luce originariamente su un Apple-II, per essere

### Prince of Persia

Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **Super Famicom**

# **Prince of Persia**: Il punto zero dell'action-adventure moderno

1992 - c

convertito con innumerevoli variazioni negli anni a seguire per quasi ogni computer, console o telefonino esistente.

**Nuove notti e nuove prigioni**

In *Prince of Persia 2*, pubblicato nel 1993 su PC, il Sultano acconsente al matrimonio tra sua figlia e il salvatore del regno. Ma il loro idillio sarebbe durato solo dieci giorni. L'undicesimo, infatti, Jaffar si ripresenta a palazzo e con un incantesimo assume le sembianze del principe. Nessuno riesce a distinguerlo dall'originale che, scambiato per un impostore, fugge braccato dalle guardie del Sultano.

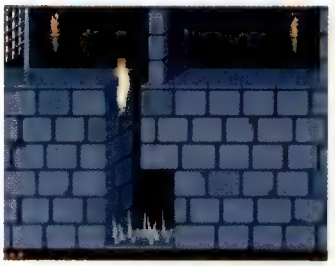
Così come il progenitore, anche *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* entrava subito nel pieno dell'azione, col giocatore armato di spada impegnato in un disperato tentativo di evasione. La storia si divideva idealmente in due parti. Nella prima veniva descritto l'esilio forzato del principe, mentre la seconda lo vedeva ritornare al palazzo fermamente deciso a uccidere il suo mortale nemico. Entro 75 minuti. L'azione si svolgeva ancora all'interno di schemi a scomparsa imbottiti di enigmi, ma ponendo una maggiore enfasi sul combattimento. *Prince of Persia 2* era una rielaborazione espansa e potenziata dell'originale. Un'altalena oscillante tra innovazione e tradizione, posta sul terreno familiare di uno schema di gioco collaudato. Mechner si preoccupò di incrementare il numero di elementi interagibili e di approfondire la narrazione fornendo vaghe informazioni sul passato del principe, ma sempre conservando la formula originale.

1993

Nel 1999, in coincidenza con il decimo anniversario dalla saga, Red Orb Entertainment celebrò l'evento con un capitolo inedito per personal computer, *Prince of Persia 3D*. E di celebrazione si parla non a caso, perché l'anima del terzo episodio era manifesta già nel titolo. *Prince of Persia 3D* cedeva all'illusione che il poligono potesse essere motivo sufficiente per infondere nuovo vigore nella serie. Una convinzione diffusa, in quegli anni di transizione, per una saga di successo concepita bidimensionalmente. Il revival coinvolgeva anche la trama: il principe era stato ancora una volta rinchiuso nelle segrete del palazzo e doveva fuggire per salvare sua moglie e il regno. La grafica era ora interamente tridimensionale, con ambienti liberamente esplorabili, e con tutta una nuova gamma di azioni come nuotare e appendersi alle funi. Il principe si dimostrava non più soltanto un eccellente spadaccino, ma abile anche nell'uso di arco, mazze e pugnali, con tutte le ripercussioni del caso sul sistema di combattimento, comunque ancora elementare se rapportato ad altri esponenti del genere. Era proprio dal confronto con i prodotti simili che *Prince of Persia 3D* usciva sconfitto, confondendosi tra la massa di action-adventure 3D del periodo. La musa ispiratrice di due generazioni di videogiochi vedeva la sua progenie vivere all'ombra dei suoi cloni.

1999

*Prince of Persia* rimane ancora oggi il massimo capolavoro di Jordan Mechner. Portato a termine il primo episodio della serie, frutto di un'immensa passione, Mechner si è concentrato sulle attività più svariate (tra le altre cose ha diretto e prodotto un film, 'Waiting for Dark'), dedicandosi solo distrattamente ai due seguiti, affermazione tanto più vera nel caso dell'ultimo. Questo non sminuisce il dono più grande che Mechner ha fatto al videogioco: averlo inteso come un codice espressivo strutturalmente complesso. Nonostante i limiti tecnologici dell'epoca, *Prince of Persia* riesce ancora oggi a rappresentare un universo pulsante di vita propria, la cui espressività, dal punto di vista ludico e narrativo, è rimasta praticamente inalterata nel tempo.



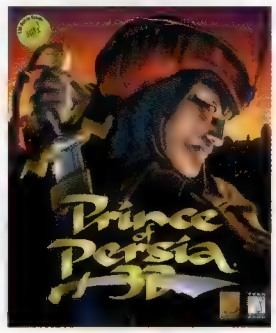
**Prima dell'uscita di *Prince of Persia 3D*, Red Orb pubblicò una raccolta composta dal primo episodio con grafica migliorata e dal suo seguito, oltre che da alcuni extra di eccezionale valore per i collezionisti, come i filmati realizzati da Mechner al fratello durante la realizzazione del gioco originale**

Prince of Persia

Produttore: **Domark**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Broderbund**
Piattaforma: **Megadrive**

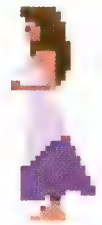
PoP2: The Shadow and the Flame

Produttore: **Broderbund**
Sviluppatore: **Jordan Mechner**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **PC**




Prince of Persia 3D

Produttore: **The Learning Company**
Sviluppatore: **Red Orb Entertainment**
Genere: **Action-adventure**
Piattaforma: **PC**



bianco&nero

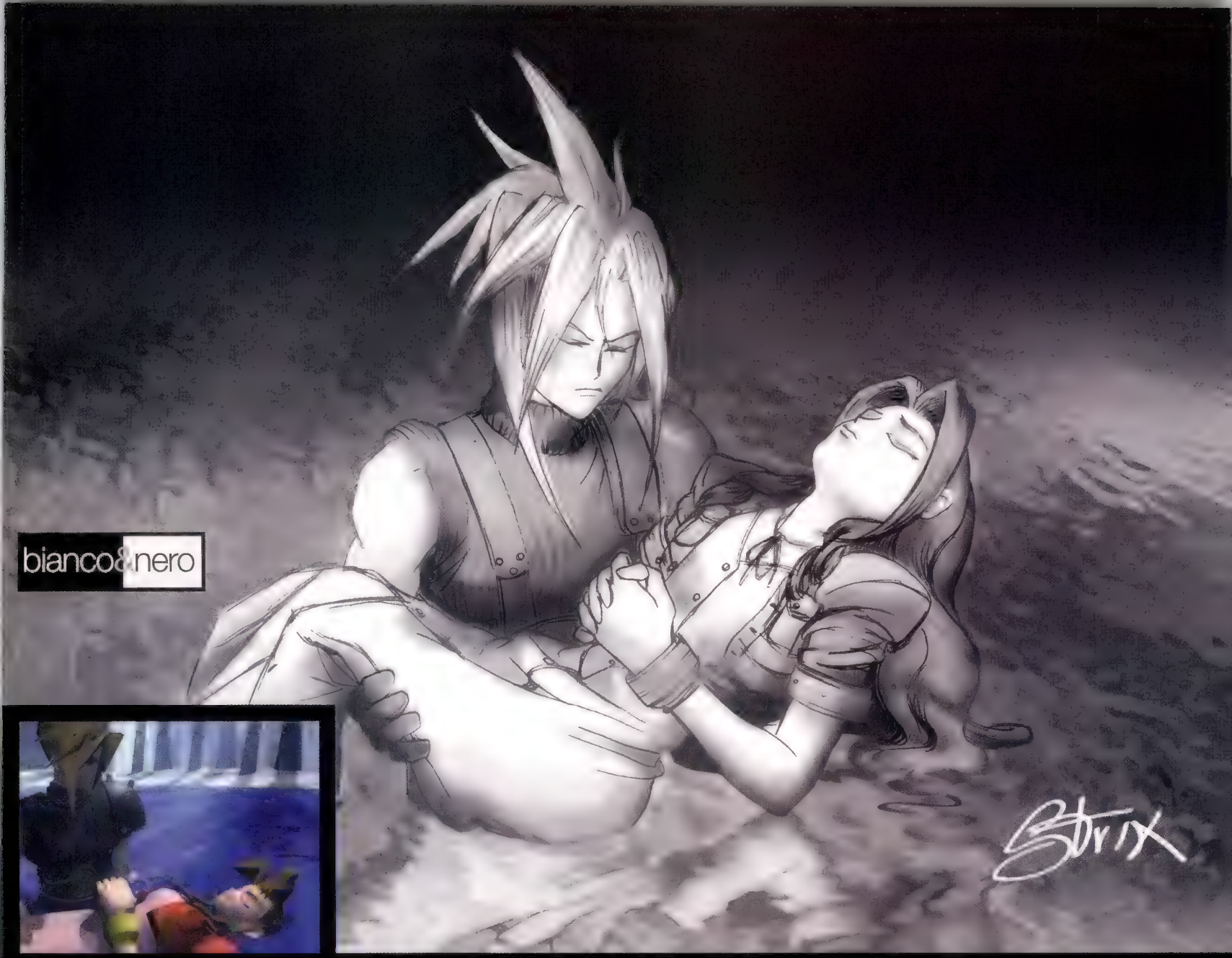




Illustrazione: **Serena 'Strix' Marenco**

# FINAL FANTASY VII ▮ PLAYSTATION ▮ 1997

Quella mattina ho aperto gli occhi e mi sono guardato intorno. Ma più a lungo rispetto agli altri giorni. In quel momento in cui si riprende coscienza, quando i pensieri sono ancora sconnessi, ricordavo solo una lunga notte di gioco e una sensazione angosciante. Non avrei mai dovuto fare le cinque del mattino. Poi cominciarono a tornarmi alla mente alcune immagini...

Ho ricordato una ragazza. Mentre fuggivo dopo l'assalto al reattore, mi aveva fermato e le avevo comprato un fiore. Come si chiamava? Ricordo di averla incontrata di nuovo, il giorno dopo, all'interno di una chiesa. Quella volta mi aveva portato a casa sua, promettendomi di riaccompagnarmi, dopo la notte, nel luogo dov'ero diretto. Ma sarebbe stato troppo pericoloso per lei. La madre mi aveva chiesto di allontanarmi in silenzio, mentre lei dormiva, e così avevo fatto. Ma appena uscito me l'ero ritrovata davanti, senza capire come, decisa a non farmi andare via da solo. Ricordo, la mattina dopo, il cimitero dei treni, poi un combattimento, poi di averla vista volare via su un elicottero, catturata da qualcuno o qualcosa. Ma non avevo esitato, ed ero tornato a salvarla, a tirarla fuori dalla sua prigione. Da quel momento non l'avevo più lasciata. Ma come si chiamava?

Le immagini, distorte, cominciavano a prendere forma, ma su ognuna c'era ancora un velo oscuro, sempre la stessa angosciante sensazione. Ricordo un piccolo teatro, dove vestito da cavaliere cercavo di salvarla dall'ira di un drago. Poi una ruota panoramica, e lei che, mentre mi perdevo a guardarla, aveva distolto lo sguardo imbarazzata. Mi aveva detto di voler incontrare Cloud. Ma ero io Cloud, e non capivo. Ricordo di averla sognata, e nel sogno mi spiegava che sarebbe andata via, perché così era destino. Al mio risveglio non era più con me, ma sapevo esattamente dove avrei dovuto cercarla. Ore di cammino, per poi ritrovarla in quel piccolo sacrario, nella città oltre la foresta, dove l'avevo sorpresa assorta in preghiera. Era quel luogo ad avermi ispirato quella sensazione angosciante. Sì, era lì che avevo estratto la spada e stavo per ucciderla. Ma perché stavo per ucciderla? Ricordo che qualcuno mi aveva fermato... Ma non era servito a niente. Un uomo era sceso su di lei e l'aveva trafitta con la sua spada. Era caduta a terra, senza vita. Il viso senza espressione, i lunghi capelli sciolti. E io non avevo potuto fare nulla...

Da quando avevo aperto gli occhi erano scivolati via pochi secondi. E avevo rivissuto in quello stato di quasi incoscienza tutta una notte di gioco. Alle 5 del mattino, ormai distrutto, avevo preso tra le braccia il corpo senza vita di quella ragazza e l'avevo affidato all'oceano. L'acqua ne aveva ricoperto lentamente i lineamenti, per poi inghiottirla. Quella era l'ultima immagine che mi sarebbe rimasta di lei, prima che mi abbandonasse per sempre. Ed è così che ricordo quella notte. Il suo nome era Aeris.

## Nello stesso anno

**Nel videogioco**

È l'anno d'oro di Square, che lancia alcuni dei migliori titoli del decennio. Dallo sparatutto *Einhander* agli RPG *Final Fantasy VII* e *Saga Frontier*, dagli RPG tattici *Final Fantasy Tactics* e *Front Mission 2* ai picchiaduro *Tobal 2* e *Bushido Blade*. Buona parte di queste opere rimarranno per sempre estranee al mercato europeo.

Il canto del cigno del videogioco bidimensionale prende la forma di *Oddworld: Abe's Oddysee* e *Castlevania: Symphony of the Night* su PlayStation e di *The Curse of Monkey Island* su PC.

Gli ottimi *007: Goldeneye* e *Star Fox 64* per Nintendo 64, non impediscono a Sony di vendere quantità impressionanti di PlayStation grazie a due killer application: *Resident Evil 2* e *Tomb Raider 2*. Le avventure di Lara Croft cominciano ad apparire pericolosamente ripetitive.

**Oltre il videogioco**

Il 1° luglio 1997, Hong Kong torna sotto la sovranità della Cina. Dopo 99 anni scade il 'contratto di affitto' stipulato con il Regno Unito.

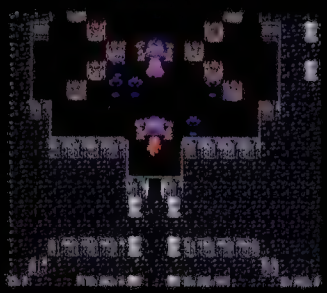
Con 'Ok Computer' dei Radiohead il rock britannico riprende possesso del mondo della musica. Il disco viene definito da molti il più bello degli anni '90.

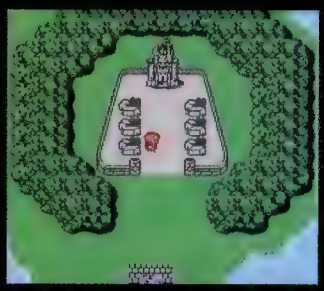
'Mars Attacks!', opera visionaria del regista americano Tim Burton, partecipa al Festival di Berlino.

# Final Fantasy

**Videogiochi** riscopre un titolo dall'importanza seminale

NES · Nintendo · Square · 1990





Il party è rappresentato da un solo personaggio che si aggira per la mappa

*Final Fantasy* approda in Occidente senza troppi strombazzamenti. Uscito tre anni fa in Giappone, il gioco vanta quell'atmosfera 'alla Tolkien' e quelle meccaniche in stile D&D che stanno diventando rapidamente standard in questo emergente genere videoludico nipponico.

Sebbene sia la serie *Dragon Warrior* di Enix ad aver fatto avvicinare per prima i giocatori americani agli RPG per console, *FF* è il primo titolo che tenta di far evolvere questo genere. Già dall'introduzione che mette in luce una storia molto complessa, il giocatore può intendere il tentativo di Square di costruire un mondo molto diverso da quello bambinesco di *Zelda No Densetsu*.

Quattro spiriti malvagi hanno rubato altrettanti cristalli (rappresentanti le forze elementali di terra, aria, fuoco e acqua), portando ad un'invasione di mostri su scala mondiale. Il giocatore controlla quattro avventurieri pronti a tutto per sconfiggere il Male e riportare il pianeta nella condizione di pace originale.

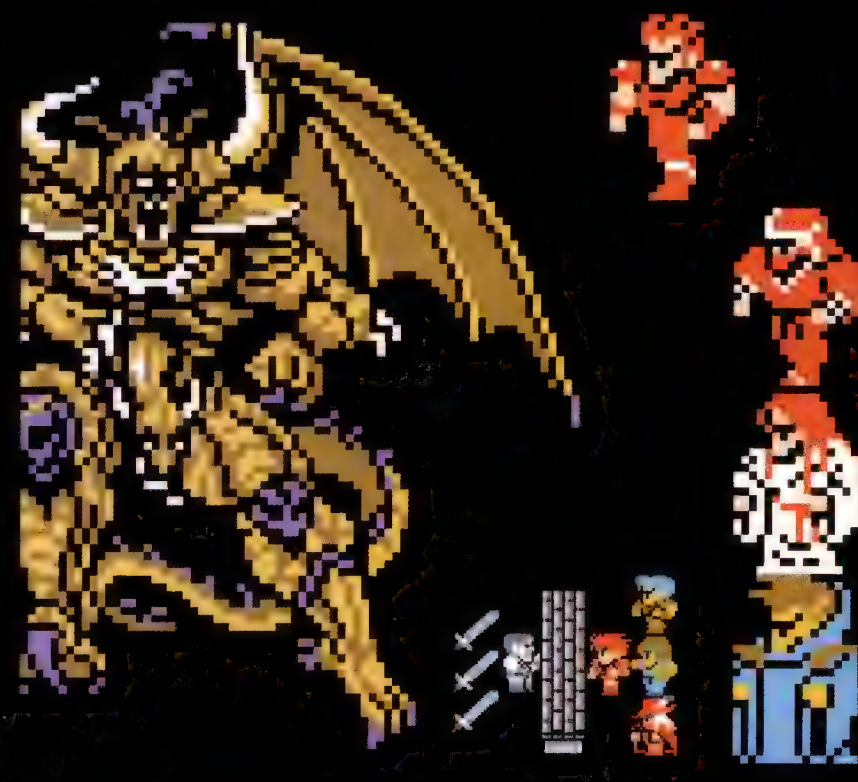
La prima innovazione del gioco arriva dalla possibilità di scegliere le caratteristiche dei membri del proprio team fra sei classi, che vanno dal guerriero al mago, al ladro. Un'opzione apparentemente di poco conto, ma che cambia completamente il modo in cui va affrontato il gioco per arrivare all'obiettivo finale.

Mentre *Dragon Warrior* vede il giocatore armeggiare con un sottomenu per eseguire anche i comandi più semplici, qui Square ha semplificato i controlli deputando al tasto A la possibilità di parlare ed esaminare. Per quanto riguarda la meccanica, il giocatore deve viaggiare attraverso il mondo scoprendo i vari intrecci della trama e combattere una serie di mostri per potenziare i propri personaggi.

Un'altra innovazione notevole è rappresentata dai numerosi scontri con i boss nemici. Mentre negli RPG passati il giocatore doveva combattere un solo nemico finale molto potente, *Final Fantasy* propone ogni sorta di nemici pericolosi, aumentando enormemente la giocabilità. La trama, intrisa di politica, tradimenti e colpi di scena epocali, è supportata da una grafica dettagliata che ridicolizza quella di molti titoli attuali per NES. Anche la colonna sonora è spettacolare e suscita emozioni mai suscitate prima da un videogioco.

Concludendo, sebbene in madrepatria *FF* abbia già dato origine a due seguiti, il suo successo in Occidente è tutt'altro che garantito, a causa della sua meccanica di gioco molto particolare.

Vota: Otto su dieci



## Fantasia infinita

*Final Fantasy* è stato l'unico dei tre titoli a 8bit della serie ad approdare negli Stati Uniti e, pur vendendo più copie di quanto aveva fatto all'epoca del lancio originale in Giappone, non ha avuto un impatto epocale. Il gioco è ovviamente molto grezzo per gli standard attuali, ma se analizzato tenendo conto della sua data di nascita, rimane un titolo giocabile, divertente e ricco di elementi innovativi diventati così familiari al giorno d'oggi.

# forum

**Lettere:** Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
**Email:** videogiochi@futuremediaitaly.it
**Web:** http://forum.gamesradar.it

**Tutti guardano al** futuro. Tutti immaginano cosa ci riserverà il futuro in fatto di videogiochi. O almeno ci provano. Ci provo anch'io, ma considerando quello che vedo nel presente. Detto questo, voglio proporvi una teoria laterale sullo sviluppo videoludico, per sapere che ne pensate.

Durante la lettura di un noto mensile scientifico a tiratura nazionale, mi sono trovato sotto gli occhi, nella sezione "tecnologie", un articolo intitolato più o meno "Dammi il cellulare, voglio giocare". Al di là della palese non-ispirazione, è stato un titolo che mi ha fatto riflettere non poco, dato che per di più era corredato da un grafico statistico inerente gli usi più comuni dei telefonini. Indovinate un po'? In testa a questi c'era l'utilizzo dei cellulari come videogiochi, seguiti, con una percentuale grosso modo dimezzata rispetto all'utilizzo come fonte ludica, dagli SMS (!) e dal chatting.

Mi metto a sfogliare il primo numero di **Videogiochi** e trovo un bell'articolo riguardo al mobile gaming, con la recensione niente-popodimeno-che di sua maestà *Doom*, sviluppato per P800. Ora. È un dato di fatto che il futuro della tecnologia si muova verso le nanotecnologie. Cellulari grandi quanto il palmo di una mano ma ormai simili (identici?) ai palmari in fatto di funzioni, q-computer, l'N-Gage di Nokia, il (la?) PSP di Sony (che, cito testualmente, "Non ci sono paragoni [...] È una PS2 con qualcosa in meno").

Quindi la mia visione è questa: è possibile che il videogioco come lo intendiamo noi (quello da "salotto") vada ormai scomparendo in favore di console solo portatili, ma sempre più potenti? Il mercato ormai cerca la praticità, la semplicità d'uso e le dimensioni ridotte. È pensabile una rotta futura in quella direzione?
Saluti a tutti.
Vikingus

La tecnologia non si muove solo verso la miniaturizzazione. Si muove verso il miglior rapporto (*potenza/dimensioni*)/*costo* (leggi: (*potenza fratto dimensioni*) *fratto costo*). La tecnologia portatile, da parte sua, è semplicemente un mercato parallelo. Hai invaso il suo salotto? Bene, ora mettigli in tasca qualche altro aggeggio. E se si distrae un attimo infilagli un dispositivo da qualche altra parte. Perversa tecnologia. Oltre questo, ci sono altre ragioni pratiche per le quali il videogioco classico non può permettersi di trapassare. Primo: la praticità dei comandi. Il 'crampo ludoindotto' del GBA ha ormai incidenza largamente superiore al classico 'tunnel carpale' del mouse. Se vuoi rimpicciolire ulteriormente il joypad, l'unico modo è rimpicciolire le mani del giocatore. Ed è probabile che lui non sia d'accordo. Secondo: la performance dei dispositivi audio-video. Difficile comprimere mondi tridimensionali complessi in uno schermo da 3 pollici. Ancora più difficile simulare l'effetto di un impianto 5.1 attraverso un singolo speaker. E altro ci sarebbe da aggiungere. Ma **Videogiochi** ama scrutare l'orizzonte. E quindi via con la risposta alternativa...

Risposta 2.0 (ovvero: ostentazione di professionalità in caso qualcuno dovesse rileggere questa rivista tra 200 anni). Nel lontano futuro tutte le console saranno di dimensioni ridottissime. Il software non avrà supporto fisico, ma verrà scaricato istantaneamente da un server centrale attraverso un collegamento wireless. Il controllo avverrà unicamente attraverso l'interazione mentale. I segnali audio-video verranno inviati direttamente a cornee e timpani. E tutti i videogiochi prodotti saranno belli. Perché quando si decide di fare un viaggio acido, tanto vale farlo bene. Un saluto dal 2203...

ANONIMA VIDEOGIOCATORI DA FORUM
**Hardcore gamer VS** Casual gamer? Sì, vabbè, ma non sempre. Metti me, per esempio, primo caso conclamato di travaso da una categoria all'altra. Per osmosi.

È che il giorno prima sei un ragazzo in non meglio definita età post-adolescenziale, stracci chiunque a qualunque gioco, riporti a zero il contapunti del *Tetris* con una sola monetina, ti atteggi a professionista del videogioco. La parola hardcore la associ ancora a tutt'altro, ma sei un cazzo di professionista. Già...

Poi, il giorno dopo, sei "un impiegato che fa l'impiegato" (cit.), lavoratore indefesso 8x5 ore a settimana, semi-adulto parte integrante di un'ordinata comunità che combatte l'entropia cosmica seguendo i precetti della raccolta differenziata (da qualche parte bisognerà pure cominciare...). E tra una cosa e l'altra, ti riscopri d'improvviso casual gamer. (Video)giochi un po' per caso. Meglio (peggio), è un caso se torni a calcare ogni tanto le verdi praterie Konami. Il ludogodimento, in pratica, diventa ludo-sveltina.

All'inizio la tua mente rifiuta la nuova dimensione. Non esiste: io sono io, la bieca massa che compra *FIFA* e *Enter the Matrix* all'Esselunga è altro rispetto a me. Ma ad *Ikaruga* riesci a concatenare solo dieci chain, tutte nel prologo del primo livello, e il gioco aggiunge generosamente un "+" a quella triste C della valutazione. A mo' di presa per il culo. E Ryo Hazuki, fermo nello stesso punto da mesi, ti spiega che no, non è l'evento QTE a essere difficile, ma sei tu ormai incapace perfino di premere tre-tasti-tre nella giusta sequenza. Così, alla fine, prendi coscienza del tuo nuovo status e, affranto, esci di casa. All'Esselunga c'è il 3x2 sui giochini, nel reparto "acquirente bue".

Sono un casual gamer, lo confesso. Ma purtroppo non è colpa mia...
Enzo Morano

Saggio è colui che conosce la differenza tra il Bene e il Male. E dalla saggezza non si può tornare indietro. Quando il tempo non ti è amico, l'unica via è imparare a sfruttarlo meglio.

"IO NON CI STO!" DA FORUM / 1
**No, non sono** proprio d'accordo con quanto dice RedEye: dare la colpa a *GTA* per un omicidio a sangue freddo è una scusa, la scusa di due ragazzini diventati criminali per noia. La colpa è di chi li ha lasciati a rimbambirsi davanti alla TV invece di occuparsi della loro crescita, di stare loro vicino e di insegnargli la differenza tra bene e male, tra finzione e realtà, insegnargli il valore della vita altrui, insegnargli che un fucile è un'arma e non un giocattolo. Un'arma che lo stato americano ha deciso di vendere a cani e porci pur di far soldi, con la scusa che serve per difendersi (nell'ultimo film di Woody Allen c'è una sequenza proprio adatta al caso).

Un'arma non serve a difendersi: un giubbotto antiproiettile è una difesa. Uno spray antiaggressione è una difesa. Un fucile non è difesa: il fucile uccide. Il fucile, non il videogioco.
Andrea Lorenzini

Luglio 2003, autostrada I-40, Tennessee. Un colpo di fucile esploso da una collina uccide il conducente di un'auto lanciata in velocità. Joshua e William Buckner, rispettivamente 13 e 16 anni, si dichiarano colpevoli dell'omicidio. La settimana prima avevano rubato un fucile e avevano deciso di sparare alle fiancate delle automobili in transito. I due affermeranno di essere stati ispirati da *GTA*.

RedEye non accusa, ma riflette. Il suo articolo è un richiamo ad una maggiore responsabilità del mondo del videogioco, a partire dalla stampa specializzata. E un invito al videogiocatore ad uscire dalla tana, e chiedersi: è giusto ostentare violenza gratuita nei videogiochi? Ed è possibile ricorrere sempre al concetto di 'libertà espressiva' per giustificare la violenza nei videogiochi?

In 'Natural Born Killers', Oliver Stone propone una visione iperbolica e surreale della violenza. Afferra lo spettatore per lo scroto, e lo costringe a confrontarsi con una realtà destabilizzante. Nel film di Stone la violenza è uno strumento, attraverso il

> "È possibile che il videogioco come lo intendiamo noi vada ormai scomparendo in favore di console solo portatili, ma sempre più potenti?"
>
> Vikingus

quale raggiungere la catarsi, stimolare la riflessione. Ma in *GTAIII* la violenza è uno strumento o un fine? E il giocatore viene in qualche modo coinvolto moralmente o condotto verso una riflessione? In estrema sintesi: *GTAIII* è più simile a 'Natural Born Killers' o ad uno snuff movie?

**"IO NON CI STO!" DA FORUM / 2**

L'idea di Atchoo non mi va: odio dover pagare per il tempo che gioco. Ho già dovuto abbandonare *Phantasy Star Online* per GameCube, un bellissimo gioco, per via dell'abbonamento mensile, che si aggiunge agli scatti che pago nel tempo in cui gioco. Mi piace giocare online, ma non mi piace giocare col tassametro e dover spendere 9 euro mensili, quando poi magari mi capita di giocarci sì e no una settimana al mese. Il prezzo dei giochi va già bene così: se non va bene, c'è l'usato e soprattutto i platinum (grazie Sony), imitati ora (finalmente) dalla concorrenza. Basta saper aspettare, non essere ansiosi nel voler comprare a tutti i costi un gioco nello stesso giorno in cui è disponibile nei negozi, anche se per certi titoli ci è impossibile.

Finché compreremo giochi a questo prezzo, finché un gioco venderà 500.000 copie alla sua data di uscita anche se qualche negoziante fa il furbo e ce lo rifila a 70 euro quando il prezzo consigliato è 55, non cambierà nulla. E la pirateria non può essere giustificata da questo.
Andrea Lorenzini

Ottobre 2003, Forum, ultime pagine di **Videogiochi**. Samuele "Atchoo" Dodi propone un sistema di pagamento dei giochi proporzionale al tempo di utilizzo del gioco stesso. Eccezioni e precisazioni a volontà, ma di base un'impostazione di questo tipo. Le proposte utopiche sono straordinarie, perché non costringono ai vincoli della razionalità. Per questo vale la pena indossare le zampe caprine e prendere il ruolo dell'avvocato del diavolo…

Andrea Lorenzini afferma che non poteva sostenere il costo mensile di *Phantasy Star Online*, sproporzionato rispetto al suo tempo di gioco. La proposta di Atchoo risponde con un sistema che calcola le ore effettive di gioco, quindi non penalizza chi gioca sporadicamente. Andrea sostiene che il prezzo dei giochi potrebbe andare bene così. **Videogiochi** conviene con i richiami all'usato e ai Platinum, ma stenta a razionalizzare la cifra di 70 euro per un videogioco nuovo. Andrea esorta a non comprare i titoli con prezzi ridicoli. **Videogiochi**, in questo caso, concorda totalmente. Siamo avvocati del diavolo, non idioti. E voi, che acquistate le novità a 70 euro, avete un avvocato difensore?

**ENDECASILLABI [DI]SCIOLTI DA FORUM**

*In un mercato inflazionato da piattezza e anonimato,*
*una rivista ora si erge, e fiera svetta fra le altre,*
*per parlar del ludomondo,*
*come conviene a sì argomento.*

*Videogiochi, codesto a quanto pare,*
*dell'oratore esser l'ispirato nome, di chi va oltre,*
*e questo mi par chiaro,*
*di fare solo il modesto recensore.*

*Audace strada, è quella intrapresa,*
*da chi del Videogioco esalta il valore,*
*come poeta munito di strofa, lo canta,*
*lo inneggia, in ogni sua prosa.*

*Il tempo darà, a tutti oneri e onori,*
*ma presto ora è, per pensar tale cosa,*
*per questo felice io salgo a bordo,*
*andiamo lontano, traghettatori del ludomondo.*

*Welcome Back to the newspaper kiosk*
Flavio Visentin

*Nell'animo s'erge un'ode d'amore,*
*è il canto che viene dal gran giocatore,*
*che vive nei tempi e nei luoghi del gioco*
*scoprendo su schermo il suo essere ignoto*

*Vivremo passioni più intense ed oscure*
*sapendo affrontare questo mondo virtuale,*
*potremo parlare d'imprese mai viste,*
*e intanto gioire di nostre conquiste*

*Ma infine cadremo nel vortice oscuro*
*dell'uomo incosciente del proprio futuro*
*che chiede ad un gioco il senso del mondo,*
*del tempo passato, del vivere il giorno*

*Unitevi a me, voi gran giocatori,*
*cantate con me quest'ode d'amore,*
*poi uscite in silenzio dal luogo virtuale*
*e godete più forte nel mondo reale.*

Match di poesia: **Videogiochi** batte Visentin 1-0. Chiaramente ad imparziale (?) giudizio di **Videogiochi**. Qualcuno vuole sfidare il campione?

**VIDEO-ESISTENZIALISMO DA FORUM**

**La diversa realtà** dei videogiochi mi ha sempre fatto sognare. Da piccolo facevo le telecronache delle mie partite a *Super Soccer*, commentavo le mie avventure in *Mechwarrior* e crescendo ho continuato a sognare con Shenhua e Ryo, con le mie vicende di allenatore in *Winning Eleven*, con le sparatorie da film di Joanna Dark... Non ho mai smesso di divertirmi. Poi, però, ti capitano giorni così, in cui tutto sembra stato inutile. Prendi in mano un joypad fra i tanti e non provi emozioni. L'hai tenuto stretto tra le mani per ore, giorni, eppure non senti nessun brivido.

**'Assassini nati' [Natural Born Killers, 1994] di Oliver Stone, con Woody Harrelson, Juliette Lewis, Robert Downey Jr. e Tommy Lee Jones. Mickey e Mallory sono una coppia di serial-killer che uccide per il puro gusto di uccidere. Semineranno morte e distruzione, braccati dai media e dalla polizia, fino a scoprire che l'opinione pubblica si è schierata dalla loro parte. La violenza ostentata dalla televisione precipita sugli spettatori e produce nuova violenza. Ma un videogioco può scatenare violenza?**

Ti chiedi: "Ma è veramente servito tutto quello che ho fatto finora?".
ILM

**Videogiochi** dedica al sartriano ILM la sua "Ode al reale", composta per rendere omaggio al montaliano Visentin. La risposta alla domanda di ILM è: certamente sì. "Io ho quel che ho donato", fece incidere D'Annunzio all'entrata del Vittoriale. Noi siamo anche ciò che giochiamo, crede **Videogiochi**. La domanda conclusiva, però, non può essere altra che: ma il videogioco ha veramente qualcosa a che fare con il problema che ti poni?

**PROGRESSISTI & CONSERVATORI DA FORUM – VOL. 2 / 1**

**Sono d'accordo** con te quando affermi che il mondo dei videogiocatori si sta dividendo, sono d'accordo con te quando asserisci che nessuno può dire cosa sia male o bene, non sono d'accordo con te quando affermi (ed aggiungo fin troppo ingenuamente) che "...nessuno può imporre dall'alto... l'industria del videogioco propone, il popolo del VG, se decide di farlo, accoglie!".

Partendo dal presupposto che questo mondo è, od era, costituito da equilibri estremamente delicati,

"Un'arma non serve a difendersi: un giubbotto antiproiettile è una difesa. Uno spray antiaggressione è una difesa. Un fucile non è difesa: il fucile uccide. Il fucile, non il videogioco"
Andrea Lorenzini

**'La nausea' [238 pp., 8,50 euro, Einaudi, 1990 (1938)] di Jean-Paul Sartre. Antoine Roquentin è uno scrittore impegnato in ricerche storiche. Attraverso la sua narrazione, Sartre indaga sul significato della vita, definendola come un flusso di esperienze inconcludenti che conducono alla sensazione della 'nausea'. Il videogioco può riproporre una struttura simile? Può approfondire le sue potenzialità comunicative attraverso sezioni di gioco senza senso o che trasmettano sensazioni sgradevoli?**

calpestati con l'andare degli anni da esigenze di mercato, esigenze di fare soldi il più semplicemente possibile a danno della qualità del prodotto, come puoi affermare che oggi il gioco, la console, viene proposta e non imposta? È un discorso molto complicato, che però non si può liquidare con un discorso così semplice ("...tutto il resto non conta") e neanche affrontare con una semplice lettera. "...tutto il resto non conta" può valere forse per me, per te, per gente come noi ormai diciamo 'esperta' di questo mondo, ma per chi ha un approccio molto più superficiale, possiamo asserire anche per loro con tutta sicurezza che saranno in grado di resistere ai bombardamenti mediatici e non (comprese le riviste), e potersi così fare un'idea della strada da seguire?

Esiste oggi secondo te una certa irresponsabilità e superficialità anche nel mondo dell'editoria? Come si può 'educare' una generazione che si approccia a questo mondo partendo dalla modifica della console? Non pensi che a tutto questo siamo arrivati anche per una sorta di 'generalizzazione' del fenomeno Videogames (vedi lettera precedente)?

Adesso smetto di annoiarti con queste chiacchiere fin troppo lunghe, e rinnovando a tutti voi i complimenti per la rivista vorrei fare un ultimo appello; la nascita di una nuova rivista è ogni volta un'occasione che può divenire persa o sfruttata al 100%. Siccome **Videogiochi** fin dall'inizio è sembrata distaccarsi dal livello delle altre presenti sul mercato, soprattutto come impostazione, vi prego di non perdere questa occasione e di sfruttare questo vostro mezzo di comunicazione anche per 'educare' la nuova generazione a divenire dei veri cultori o semplici appassionati di questo fantastico mondo. Grazie!
Walter 66

**PROGRESSISTI & CONSERVATORI DA FORUM – VOL 2 / 2**

**Era ormai notte** fonda quando leggevo il forum di **Videogiochi**. La notte è il momento migliore per leggere la 'mia' rivista (scusate l'egocentrismo); tutto tace, l'intelletto recupera le energie residue della giornata ed entra in simbiosi con la profonda carica comunicativa della rivista. È proprio fra queste pagine leggevo che "l'industria del videogioco propone. Il popolo dei VG, se decide di farlo, accoglie". Mi sono un attimo fermato e ho cercato di capire il senso più profondo dell'affermazione, ma credo di non averlo ancora trovato. Mi chiedevo: è proprio così? O meglio: è ancora così?

Quella frase, piuttosto romantica, mi porta ai miei primi passi fatti nel mondo dei VG, ma mi rendo perfettamente conto che ora troppe cose siano cambiate. Molti anni fa le software house erano costrette a seguire i gusti e le inclinazioni del mercato altrimenti rischiavano la bancarotta. Oggi le industrie di VG (dovrei dire le multinazionali) obbligano gli utenti (facendolo quasi sempre in modo subdolo o comunque facendo credere che come fondo ci sia un'illusoria libertà d'azione) alla scelta. Gli utenti, quasi plagiati, optano per quello che è stato scelto per loro dalle grandi società. Chi non è (o meglio sarà...) d'accordo con quello che gli viene imposto è fuori, non ha più i mezzi per divertirsi secondo la logica personale.

Dal mio modesto punto di vista, il punto è proprio questo. Si sta perdendo la libertà nel campo dei VG. Ai tempi del Commodore più o meno tutti potevano creare (o inventare) codici per far muovere qualche pixel colorato sul monitor. I più bravi creavano piccole software house (chi si ricorda la mitica Simulmondo?), altri, come me, si limitavano a scrivere qualcosa in Basic senza allora sapere che se si superavano 64KB di codice alcune righe sparivano misteriosamente. Oggi, solo pochi possono accedere ai famosi 'pacchetti' per programmare VG... e quindi creare personalmente qualcosa. E per far parte di quei pochi devi essere almeno una casa produttrice piuttosto conosciuta ed avere tanti soldi in banca. E il libero mercato dove è finito? E la creatività e la fantasia delle persone? Penso che si siano perse misteriosamente proprio come quelle righe scritte in Basic. Senza contare che alla fine di tutto questo processo avremo un netto decremento qualitativo del prodotto finale.
Antonio Milano

All'inizio del '900, in un momento di profondi cambiamenti politici e culturali, nasceva una teoria sociologica denominata 'Magic Bullet Theory' (o 'Teoria dell'ago ipodermico'). La MBT ipotizzava l'esistenza di una 'massa', composta di individui sostanzialmente indifesi di fronte ai messaggi dei media. All'origine della teoria, il modello psicologico 'behaviorista' (o dello 'stimolo-risposta'), secondo il quale un soggetto che riceve uno stimolo reagisce con una risposta passiva ed automatica. Esattamente come i cani di Pavlov. Nella MBT, il messaggio dei media prendeva il posto dello stimolo, e diventava un proiettile magico: un'arma in grado di indurre una risposta in qualunque individuo, ad unica condizione che colpisse l'obiettivo. La MBT è stata screditata intorno alla fine degli anni '40, quando nuove ricerche hanno rivalutato il ruolo dell'individuo nei processi di stimolo-risposta.

L'industria del videogioco ha in mano le anime di milioni di videogiocatori e il potere di imporre al mercato qualsiasi prodotto consideri abbastanza lucroso. Ma solo nei sogni di qualche dirigente stressato. La convinzione di essere manovrati da un Grande Fratello che decide le nostre opinioni e i nostri acquisti, da questo punto di vista, sembra un revival della 'Magic Bullet Theory'. Noi siamo i cani. L'industria suona il campanello che preannuncia il cibo. Noi saliviamo. Ma se tutto questo è vero, se è vero che fenomeni e videogiochi sono imposti dall'alto, mancano gli elementi a sostegno della tesi. *Enter the Matrix* non si è affermato perché così stabilito da Atari, ma perché ha offerto a molti estimatori del film (meno esigenti dal punto di vista ludico) azioni, luoghi e personaggi amati nella versione cinematografica. Il franchise *Pokémon* non ha venduto milioni di copie per operazioni subliminali di Nintendo, ma perché si tratta di una valida serie di videogiochi. Lo shoot'em up non è diventato un genere secondario per pianificazione delle software house, ma perché non risponde più alle preferenze della maggioranza dei giocatori. Il mercato può essere occasionalmente ingannato, illuso, sviato, ma non controllato. Quello che la 'Magic Bullet Theory' non aveva preso in considerazione era la diffusione dell'informazione. Il giocatore può accedere alle fonti ufficiali, ma anche ai media e alle valutazioni del resto della comunità. E in questo modo maturare le proprie opinioni. È la differenza

> "Molti anni fa le software house erano costrette a seguire i gusti e le inclinazioni del mercato o rischiavano la bancarotta. Oggi le industrie di VG obbligano gli utenti alla scelta"
> Antonio Milano

tra mercato e regime. Tra comunicazione e propaganda. L'industria del videogioco propone. Il popolo del VG, se decide di farlo, accoglie.

La comunità del videogioco ha, da parte sua, il compito di affinare il suo livello critico. In questo senso è pienamente condivisibile il richiamo del mediatico Walter alla responsabilità della stampa specializzata. Perché al mercato manca la maturità, non la libertà di scelta. La maggioranza dei videogiocatori, nella realtà, può scegliere in direzione opposta alla nostra, costringendo l'industria ad orientamenti che non condividiamo, e che possono incidere sulla creatività e la qualità del videogioco. Nel Bene o nel Male. Ma questa è democrazia o totalitarismo?

**ORGANISMI GENETICAMENTE NON-MASSIFICATI DA FORUM**

**Camera da letto,** 16 e 50.

Ho appena rivisto per la centesima volta 'Matrix Reloaded' in DivX, tra 10 giorni esce il DVD e sarò uno dei primi ad acquistarlo. Alla mia sinistra è già pronto un calendario 2004. No, non è quello di Max o Panorama, è il calendario di Keanu Reeves, neanche a dirlo, uno dei miei attori preferiti. Adesso è tardi, devo scendere, mi aspetta la PS2.

Salotto, 16 e 55.

Mentre la Play carica mi guardo un po' intorno. Nella zona delle VHS scorgo la cassetta di 'Matrix' e il documentario 'Matrix - La creazione di un mito', nella zona DVD non posso non riconoscere la confezione di 'Animatrix'. Alla mia sinistra, sopra una delle casse dello stereo, troneggia una spettacolare action-figure di 'Matrix Reloaded', Neo che con un calcio volante stende uno degli scagnozzi del Merovingio nel suo palazzo. Giro lo sguardo verso la TV e proprio sopra quest'ultima vedo un'altra action-figure: raffigura Trinity che corre sul muro schivando i proiettili, una scena vista nel primo 'Matrix' nella hall del palazzo federale. A questo punto do un'occhiata alla mia softeca PS2: tra i vari *GTA*, *PES*, *Ace Combat* e *MotoGP* non vedo *Enter the Matrix*. Cavolo, Marco, sei un appassionato del mondo virtuale di 'Matrix' e non hai comprato il videogioco dove ti puoi muovere all'interno di questo mondo con i suoi effetti speciali?

Ehi, un momento! D'accordo appassionato, ma per farmi aprire il portafogli serve anche un certo livello di qualità. Ed *Enter the Matrix* non vale certo i 60 euro che costa. Al max potrei pagarlo 30 euro usato, ma solo in un periodo di astinenza da videogiochi.

Il problema è che in pochi ragionano come me, ed ecco che nelle riviste di videogiochi leggo che il suddetto videogioco ha venduto oltre un milione di copie in poco tempo. Con un lieve ghigno di soddisfazione impugno il pad e comincio a darmi da fare. La mia squadra è solo sesta in classifica, bisogna recuperare: non voglio farmi un'altra stagione in seconda divisione...

Marco "HOLLYWOOD" Brusegan

Il videogioco rientra nella categoria dei 'beni ad acquisto saltuario e ponderato'. Saltuario, perché non si acquista in maniera regolare come un quotidiano. Ponderato, perché prima dell'acquisto viene valutata la qualità, il prezzo e la rispondenza al bisogno. Proprio qui deraglia l'asino. Perché ogni acquisto, come naturale, deve soddisfare un bisogno. Compriamo cibo per mangiare. Compriamo abiti per vestirci. Compriamo plastica con le bollicine per passare il tempo. Così come tutte le persone normali. Ma quali sono i bisogni di un videogiocatore?

I videogiocatori idealisti, quelli che credono nella purezza del VG, hanno da sempre un falso mito: ritengono che il valore di un videogioco sia direttamente proporzionale alla qualità della sua sezione giocata. Un assioma che non vale per tutti. Alcuni pongono maggiormente in primo piano la soddisfazione estetica. Altri la narrazione. Altri ancora i 'contenuti speciali'. Per molti di loro, la soglia d'interesse per il game design si abbassa, in favore di altre caratteristiche. Un'evoluzione naturale, generata dall'espansione del videogioco e del suo mercato. La conseguenza? Il fatto che il videogioco, da diversi anni, non sia più un bene ludocentrico, ma multicentrico. Anche se potrebbe sembrare una pubblicità della Micra. Dal videogioco-gioco al videogioco-prodotto. Questa è la frontiera. Ma il videogioco-prodotto, viene da chiedersi, è Bene o Male?

**MADELEINE PROUSTIANE DA FORUM**

**Una serata come** tante, il solito grigiume e opacità che da qualche tempo a questa parte contraddistingue la mia vita vissuta. E come già tante, troppe volte, si decide dove andare e si parte per la meta designata, senza sorprese di sorta. Mentre ci accingiamo a raggiungere il solito locale dove consumare il rito dell'uscita serale, in macchina, con un sottofondo dei Chemical Brothers, mi è capitato di pensare... "e se magari dove stiamo andando hanno riesumato il coin-op di *Street Fighter*? Forse sono ancora bravo come un tempo, forse Ryu mi sta ancora aspettando nella sua forma 2D per l'inizio di un nuovo incontro.. Impossibile!... Solo sogni".

E qui avvenne che un rapido, quasi impercettibile fruscio nella mia testa si trasformò in realtà. E dire che non l'avrei nemmeno notato se un mio amico non me lo avesse indicato quasi a fine serata. È stato Lui (il coin-op) a volermi. Pochi incontri con i nostalgici di passaggio per riassaporare il gusto di *Street Fighter*, inconfondibile, splendido come allora... Come un vino d'annata! Inebriato in tutti i miei sensi ho gustato il sapore della sfida con gli altri, l'adrenalina che scivola lungo i muscoli e sale nel cervello ridiscendendo subito, giusto in tempo per farti aumentare i battiti cardiaci quel tanto che basta per renderti consapevole della loro presenza. Un round dopo l'altro, un Haduuuukèèèn dopo l'altro mi accorgo che le mie mani si muovono da sole, come se i movimenti fossero ormai stampati nel mio codice genetico. Un feeling più che immediato. E ritorno a vincere (2 Win-0 Lost), come un tempo. Di più non posso fare perché le parole non possono essere che la cornice di questo capolavoro di emozioni.

Ho scritto queste poche righe perché non pensavo di poter riprovare tali emozioni con un gioco ormai sorpassato (così dicono gli sviluppatori e il mercato), soprattutto in un periodo in cui non riesco a ritrovare quel quid da 'hardcore gamer' che mi contraddistingueva e mi faceva passare ore a videogiocare. Ero uno che non capiva il Retrogaming. Fino ad oggi.

Sephirot22

**'The Animatrix' [89 minuti, 20 euro circa (versione DVD), Warner, 2003]. Nove cortometraggi animati ispirati al mondo di 'The Matrix'. Brevi frammenti attraverso i quali l'universo creato dai fratelli Wachowksy prende consistenza. Un videogioco formato da brevi episodi con approcci diversi può conservare una sua continuità narrativa e ludica? O il videogioco non può permettersi di frammentare l'azione e la narrazione, per il rischio di perdere l'interesse del giocatore?**

Esiste un retrogaming di stampo ludico ed un retrogaming di stampo nostalgico. Il primo si nutre di game design, il secondo di ricordi. Sephirot sembra essere partito dal secondo per approdare

> "Inebriato in tutti i miei sensi ho gustato il sapore della sfida con gli altri, l'adrenalina che scivola lungo i muscoli e sale nel cervello ridiscendendo subito"
>
> Sephirot22

# Alt-FAQ
## Domande Alternative

1 Nei videogame qual é il momento di vero godimento?
[Zen, da un newsgroup italiano]

2 Ma perché io che sono un fumatore (non incallito) mi devo sorbire la scrittona IL FUMO UCCIDE e vergognarmi di farmi una paglia mentre gli alcolisti, i videogiocatori e i frequentatori di prostitute no?
[COBOL X, da un forum italiano]

3 Chi ha voglia di sudare così tanto... Poi abbiamo pagato, non basta questo a darci il diritto di giocare un titolo dalla A alla Z?
[Nemesis Divina, da un forum italiano, riguardo alla difficoltà nei videogiochi]

4 Perché a distanza di vari anni *GT3* e *Concept* hanno ancora la grafica migliore per PS2?
[Domande 4-7 proposte da Marco "HOLLYWOOD" Brusegan]

5 Perché il livello di difficoltà dei giochi PS2 è generalmente medio-basso?

6 Quale sarà il primo gioco a costare €80?

7 Che senso ha avere tre console sul mercato se poi l'80% dei videogiochi è lo stesso per i tre sistemi?

Inviate le vostre risposte o le vostre domande alternative a **videogiochi@futuremediaitaly.it**

rapidamente al primo. Esattamente come molti altri prima di lui. Il limite del retrogaming è nel sentimento di repulsione che, negli ultimi anni, ha scatenato in alcune fasce di videogiocatori. Scegliere il presente è legittimo, rinnegare il passato è irrazionale. A chi crede che il videogioco moderno contenga gli unici motivi di ludogodimento, **Videogiochi** ricorda che molto di quanto esiste oggi, ha avuto modo di esprimersi molto tempo fa. E non sempre in forma inferiore.

*"Il presente non contiene altro che il passato; così, ciò che si scopre nell'effetto si trovava già nella causa"*
Henri Louis Bergson

**MY LIBERTY CITY DA FORUM VOL. 2**
**Redazione di Videogiochi**, salve.
Dribblando con precisione zidaniana complimenti, coriandoli e lenticchie, vengo immediatamente al dunque. Prendo spunto dalla missiva di Pegasus Fantasy e dai vostri input per provare a tracciare delle coordinate dal peso specifico meramente personale. [Questione originaria: senza una missione da compiere, il videogioco è ancora videogioco o diventa videoqualcosaltro? In estrema sintesi: cazzeggiare a Liberty City, in *GTAIII*, è ancora videogioco?, ndVG]

Banalmente, si potrebbe affermare che qualsivoglia prodotto d'intrattenimento che accetti il binomio 'impulso su schermo-interazione attiva' sia videogioco. La questione 'GTA-videogioco-o-cosa?' potrebbe pur chiudersi qui, ma scoperta dell'acqua calda a parte, la superficialità della tesi di cui sopra può essere utile come base dalla quale partire.

Cos'è il videogioco? Minimo comun denominatore di tutti i videogame è un contratto tra sviluppatori e fruitori, un accordo firmato senza righe in piccolo (*bonus stage anyone?*), chiaro e limpido. Nella sua espressione finale, il videogioco lancia inviti, segnali che possiamo decidere di ignorare o seguire tramite l'interfaccia del caso. Ora, cosa permetterebbe a *Vice City* di fregiarsi del titolo *videoqualcosaltro*? L'enorme libertà concessa, sento rispondere qualcuno. Ma quando impugniamo il joypad e ordiniamo al nostro buon Vercetti di raccogliere due prostitute, magari nella fancazzista attesa dell'ora di pranzo, siamo veramente così liberi da non poter includere il titolo Rockstar all'interno della categoria "videogioco"? In cosa, alla radice, *GTA:VC* si discosta da un *Resident Evil* o da un *Splinter Cell*?

Esulando da discorsi di differenziazione tecnico-ludica, il videogame è un parco di complesse opzioni tra le quali navigare e con cui interagire, pre-confezionate e per questo limitate. *Vice City*, in parer mio, non fa altro che aumentare la gamma di azioni performabili e intenti soddisfacibili donando

**Dante Alighieri (1265 Firenze – 1321 Ravenna), poeta. Nato da famiglia guelfa, dedicò la sua vita alla politica e alla letteratura. Nel 'De Vulgari Eloquentia', Dante illustra l'origine e la diffusione delle lingue, per poi analizzare i diversi dialetti italiani e definire il concetto di volgare illustre nazionale. La sua opera avrebbe contribuito, secoli più tardi, alla creazione di una lingua unica italiana. Per problemi temporali, Dante non ha mai giocato una versione italiana di *Winning Eleven*.**

un'illusoria sensazione di libertà. Quando mostriamo alle strade di Liberty City la nostra abilità nel percorrere infinite distanze su di una ruota, quando ci divertiamo a saltare con la Viper di palazzo in palazzo, non facciamo altro che seguire obiettivi solo apparentemente speciosi e personali, ma dal famoso "contratto" contemplati. Le menti dietro lo schermo, i padri di *GTA*, avevano previsto tutto. Noi ci sentiamo onnipotenti, ma in verità ancora ci comportiamo come i programmatori impongono.

Prodotti dalle caratteristiche di *Vice City*, inoltre, prestano il fianco ad un affascinante paradosso. Siamo videoludicamente più liberi all'interno di una metropoli perfettamente riprodotta (nei limiti della tecnologia attuale) o in un ipotetico videogioco ambientato tra le mura di una stanza vuota? L'impossibilità di mettere su gioco la complessa e varia gamma di azioni eseguibili in strada, nella vita reale, non rischia di provocare delusioni come 'peccato-che-non-si-può-fare-questo-e-quello'? Il maggior pregio di un titolo ecco che prende una traiettoria arcuata, torna indietro e fa tremendamente male.

In sintesi, alla domanda "ma *GTA:VC* è un videogioco o un videoqualcosaltro?", non posso che rispondere abbracciando la prima ipotesi. *GTA* è completare le missioni prestabilite e cazzeggiare. Il primo passo verso l'evoluzione del medium o una delle sue possibili varianti, interes-

> "Siamo videoludicamente più liberi all'interno di una metropoli perfettamente riprodotta o in un ipotetico videogioco ambientato tra le mura di una stanza vuota?"
>
> Claudio "CloudStrife" Casula

sante in prospettiva futura se vogliamo, ma oggi ancora e semplicemente videogioco.
Un abbraccio,
Claudio "CloudStrife" Casula

Il dibattito prosegue. E approda alle terre della libertà. Ma in un videogioco, quando si può dire di essere liberi? Quando si può fare ciò che si vuole o quando si vuole fare ciò che si può?

**"NOJO VULEVAM SAVUAR..." DA FORUM**
**Il vostro modo** di recensire i giochi è davvero eccellente e completo, sinceramente però credo che sarebbe una buona cosa spendere una riga in più per specificare se il gioco in questione verrà tradotto, sia oralmente che testualmente, in italiano [...] specificandone magari la qualità del doppiaggio.
Amtsea

L'italiano è una lingua meravigliosa. Probabilmente una delle più espressive del mondo per la letteratura e la poesia. Per ragioni che al momento sfuggono a molti, perde però la sua coerenza nel caso delle traduzioni di alcuni videogiochi. Anche se il livello medio delle localizzazioni, in tutta verità, sembra essersi considerevolmente alzato negli ultimi anni. Ma stiamo divagando. La risposta alla domanda del dantesco Amtsea è: citare traduzione e doppiaggio in italiano di un gioco, qualora necessario, è una pratica corrente in **Videogiochi**. Possibile che il nostro "qualora necessario" non coincida con il tuo, ma c'è tempo per cambiare. Entrambi.

**RISPOSTE DA ALT-FAQ #01 / 1**
**Domanda:** Perché la qualità delle musiche di *Winning Eleven/PES* è sempre inversamente proporzionale alla qualità del gioco?
**Risposta:** Perché tanto nessuno gioca al calcio Konami con la musica [foto 01] e la musica dei menu non conta nulla!

**Domanda:** Perché buona parte del pubblico mondiale [foto 02] ha criticato lo stile grafico di *The Legend of Zelda: Takt of Wind* per GameCube?
**Risposta:** Perché ci si aspettava una grafica poligonale spaccamascella.

**Domanda:** *Ikaruga* è il videogioco più hardcore degli ultimi anni?
**Risposta:** Non credo, ma di sicuro è destinato a giocatori hardcore [foto 03].

**Domanda:** A cosa servono le barre di caricamento nei videogiochi, se poi queste si riempiono in maniera casuale?
**Risposta:** A dare un senso all'attesa durante il caricamento.

**Domanda:** Sono ancora utili i manuali dei giochi?
**Risposta:** Sì, specie nei giochi con molte opzioni (*NBA*, *NHL*, ecc.), e poi perché con quello che costano mi aspetterei sempre dei manuali utili e belli da vedere (vedi *Grand Theft Auto III* e *Vice City* con tanto di mappa-poster).

**Domanda:** Qual è il prezzo giusto per un gioco?
**Risposta:** 40 euro per le pietre miliari [foto 04] (*Gran Turismo*, *Pro Evolution Soccer*, *Silent Hill*), 35 euro per gli aggiornamenti (*NBA*, *Madden NFL*, *FIFA*, ecc.), 30 euro per tutto il resto (un eventuale capolavoro entrerebbe in 'fascia' 40 euro con il suo seguito, mentre se una pietra miliare si rivela scadente scende in fascia 30 euro). In pratica una sorta di Serie A e B con 'promozioni' per i giochi-rivelazione (ad esempio titoli come *Burnout 1* & *2*).
Marco "HOLLYWOOD" Brusegan

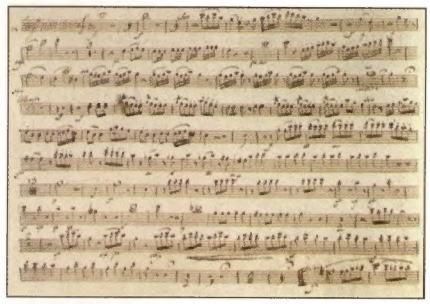
**RISPOSTE DA ALT-FAQ #01 / 2**
**Spettabile redazione di Videogiochi**, volevo intervenire a proposito dell'utilità dei manuali di videogiochi. Come nel Forum del primo numero vi è stata una splendida ed eloquente difesa delle riviste cartacee, io mi voglio cimentare in un'arringa [foto 05?!] pro "libretto d'istruzioni".

La lettura del manuale prima di giocare, credo che faccia parte di un rituale che ogni videogiocatore dovrebbe rispettare. Vi è (nelle avventure, naturalmente) un'infarinatura sulla trama, dettagliate spiegazioni dei vari item, presentazione approfondita dei personaggi, ma soprattutto spesso delle ottime illustrazioni, che lo rendono più simile ad un codice miniato che ad un semplice manualetto.

A me paiono delle ottime ragioni per tagliuzzare ancora qualche albero, e a voi?
Paolo "MrNinty" Mulas

Noi crediamo nella passione per il videogioco in tutte le sue forme. Quella che parte dal giocatore, si riflette sullo schermo, e torna indietro più intensa. Per alcuni anche un manuale è uno specchio. Basta guardare dentro per vedere la propria passione. E a chi ha passione, uno specchio restituisce sempre un'immagine di assurda bellezza. Siamo videogiocatori, qualcuno è dotato di raro fascino, qualcuno ha lineamenti meno eleganti, ma dopo anni trascorsi a confrontarci con centinaia di realtà differenti, abbiamo tutti la bellezza dell'esperienza. Quanto tempo perso.
E quanto tempo investito...

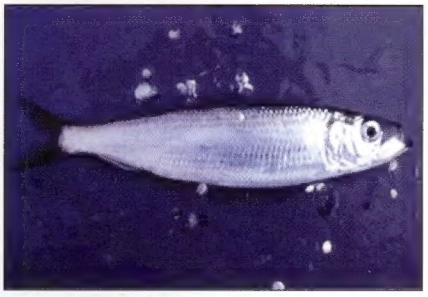
La terza edizione di Forum chiude qui. Onore a chi ha voluto confrontarsi con noi. A tutti gli altri, **Videogiochi** porge i suoi rispetti ed una massima di un saggio del nostro tempo: "Il vero giocatore è colui che si mette in gioco". Al quattro...


01

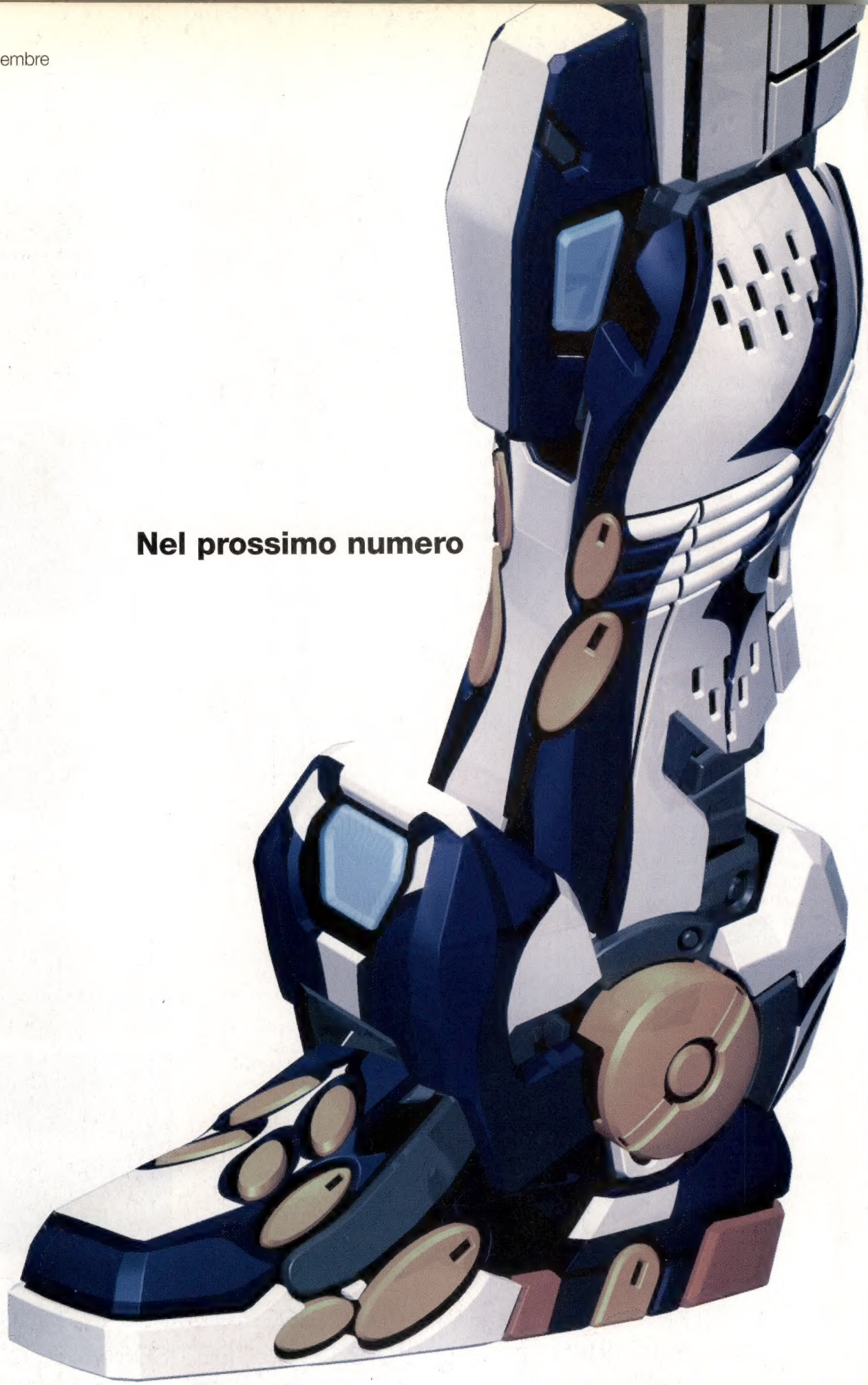
02

03

04


05

"La lettura del manuale prima di giocare credo che faccia parte di un rituale che ogni giocatore dovrebbe rispettare. È più simile ad un codice miniato che ad un semplice manualetto"
Paolo "MrNinty" Mulas



## Nel prossimo numero

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and Ubi Soft Logo are trademarks of UBI Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia the Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. DESTRUCTION DERBY © All rights 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Studio 33 (UK) Limited. All Rights Reserved.

# Che cosa succede adesso?

- Cadi nell'abisso
- Vieni fatto a pezzi dalle guardie
- Usi le Sabbie del Tempo e continui a combattere

Il controllo del tempo. Un potere assoluto. Impara a gestire le Sabbie del Tempo: torna indietro nel passato per sconfiggere la morte. Congela il presente e i nemici nei combattimenti. Leggi nel futuro per pianificare la tua prossima mossa.

www.prince-of-persia.com

PC CD-ROM

PlayStation.2

UBISOFT

gamesradar.it

futuregames

Il meglio per i videogiocatori

30003

9 771723 334000

SPED. IN A.P. - 45% - ART.2 COMMA 20 B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI